
116 PÁGINAS
POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS
RETRO HOBBY
LA MEJOR RECOPILACIÓN DE CONTENIDOS RETRO | EDICIÓN COLECCIONISTA
CON CONTENIDOS DE RETROGAMER ESPAÑA
VOLUMEN 4
PARA AMANTES DEL RETRO
MADE IN SPAIN
Risky Woods • Commandos 2 • Yenght • Fernando San Gregorio...
GENIOS QUE HICIERON HISTORIA
Gonzo Suárez • Jordan Mechner • Eugene Jarvis • Yoshihisa Kishimoto...
REPORTAJES
Famicom vs SG-1000 • Metal Gear, el origen • El fútbol que quizás no conozcas
40 juegos del Lejano Oeste • CASIO: mucho más que relojes • RPG de los 90...
CLÁSICOS CON MÁS DE 20 AÑOS
Virtua Fighter • Link's Awakening • Dragon's Lair • Bomberman • Star Fox...
SOS TITANIC
KANGAROO LAND
SUBMARINE BATTLE
BATMAN
MIDWAY

EDITORIAL



SONIA HERRANZ

Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es

@soniaherranzz

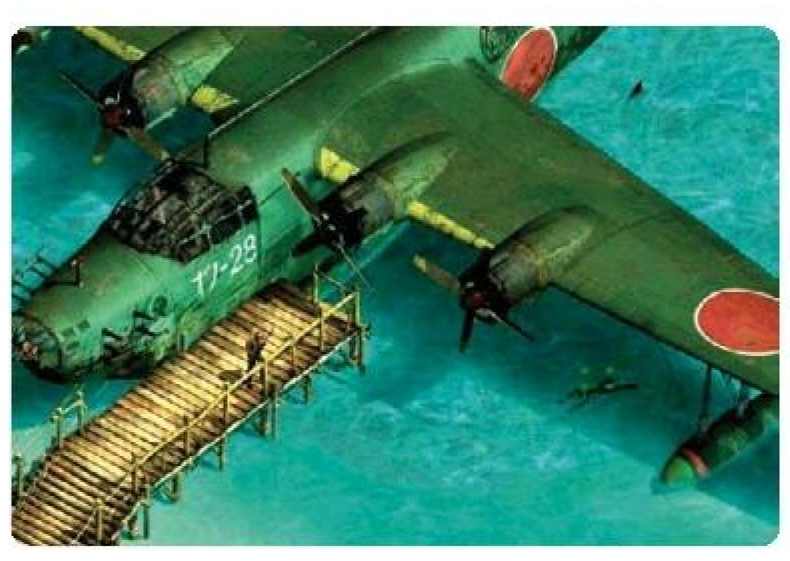
La historia puede ser muy divertida

Esta joven industria del videojuego que tanto nos gusta, empieza a no ser ya tan joven y empieza a merecer que se la mime, recordando su historia y cuidando su patrimonio. Me emociona saber que hay gente a la que le importa conservar ese legado y no quiere dejar en el olvido unos orígenes cimentados en la ilusión y en el trabajo, más que en los conocimientos o en el marketing. Unos orígenes protagonizados por la ingenuidad de una época más sencilla y brillante. Esa gente que disfruta descubriendo (o recordando) de donde venimos, eres tú, que tienes este recopilatorio en las manos. No me queda más que darte las gracias, tanto por apostar por este añejo soporte de papel, como por querer que el pasado no se pierda, aprendiendo sobre él. Y es que el primer paso para proteger un patrimonio es saber que existe.

Y, hablando de videojuegos, el patrimonio español es grande. Y desde aquí queremos poner nuestro granito de arena para que no se pierda, añadiendo al contenido retro habitual de Hobby Consolas, los fantásticos reportajes de Retro Gamer España, que, desde un punto de vista mucho más personal, nos recuerdan cuál fue el primer juego español es lanzarse para una consola, que *Commandos* quizá no hubiera sido el éxito que fue sin su música y que todavía hay valientes que hoy día, en pleno siglo XXI, se dedican a desarrollar (y publicar), juegos para Mega Drive. Hay muchas más cosas, por supuesto, pero con esto ya os podría picar el gusanillo por seguir de cerca la historia del software patrio.

Y no te preocupes si eres tan globalizador como los propios videojuego. En este recopilatorio encontrarás contenidos de Hobby Consolas, artículos en profundidad, revisados y actualizados, que repasan la trayectoria de grandes personalidades de la industria, los aniversarios redondos de sagas míticas como *Bomberman* o de juegos tan especiales como *A Link's Awakening* o que nos cuentan cómo empezó la primera Gran Guerra de las consolas. Juegos, máquinas y creadores para todos los gustos y de todos los colores, pero con un denominador común: todos marcaron un antes y un después y todos forman parte de la historia del videojuego. Espero que en este extra descubras cosas que te sorprendan (a mí siempre me pasa) y, sobre todo, espero que con gente como tú esta historia, la historia del videojuego, no se pierda. ■





SUMARIO



38

FAMICOM VS SG-1000

Debutaron en las tiendas el mismo día, pero tuvieron destinos muy distintos. El primer round de la rivalidad entre Nintendo y Sega

REPORTAJES

PERSONALIDADES

MADE IN SPAIN

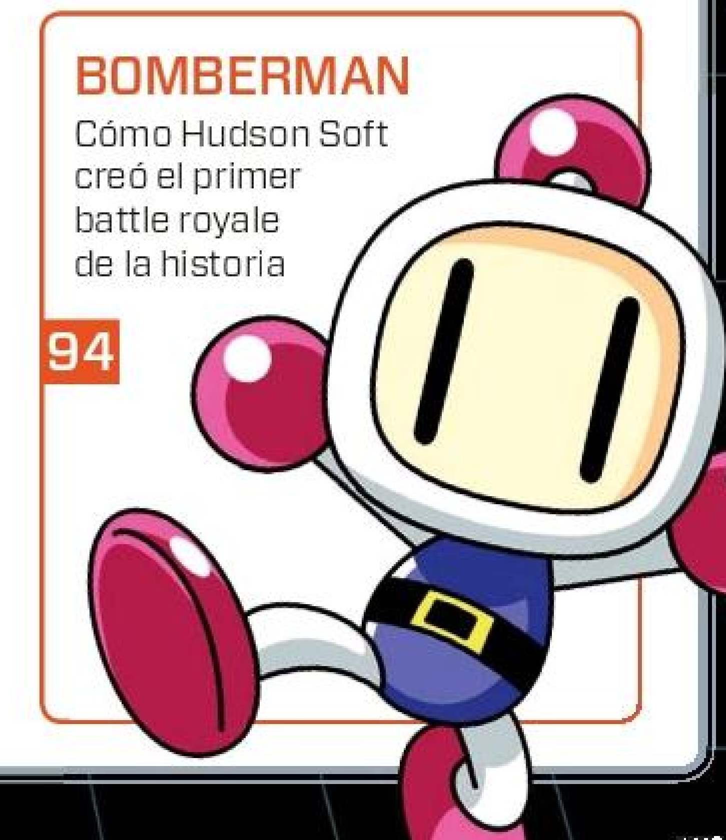
ANIVERSARIOS DE JUEGOS












METAL GEAR™
FORJANDO LA LEYENDA EN MSX2 Y NES

La ópera prima de Hideo Kojima celebró su trigésimo aniversario en 2017, aunque fue a partir de 1988 cuando su éxito se convirtió en algo más global, gracias a la llegada de las versiones para NES. Ésta es su historia nuclear.

En 1998, *Metal Gear Solid* se convirtió en un enorme éxito mundial que terminó de disparar la popularidad de PlayStation, la primera consola de Sony, situándola muy por encima de sus competidoras. El de *MGS* fue un éxito que, en cierta medida, llegó once años tarde, ya que muchas de sus premisas y de sus mecánicas jugables, por no decir la inmensa mayoría, ya las había imaginado Hideo Kojima, el creador de la serie *Metal Gear*, en 1987, cuando se lanzó la primera entrega para el ordenador MSX2. Es una historia que, además, no deja de ser interesante, por muchas razones.

Errores que llevan a aciertos

Hideo Kojima aspiraba a ser director de cine, ilustrador o artista, pero la muerte de su padre, cuando tenía trece años, le obligó a crecer "prematuramente" y a desechar esa idea por la presión social japonesa, que no ve en esas profesiones un modo de vida seguro. Aun así, lo intentó, enviando sus historias y sus manuscritos a concursos literarios (nunca ganó ninguno) e, incluso, grabando algunos cortos y películas amateur con la cámara de 8 mm. de un amigo. Así, mientras estudiaba la carrera de economía, dedicaba parte de su tiempo libre a jugar a Famicom, la versión japonesa de NES, y en cuarto curso decidió orientar su actividad profesional al mundo del videojuego, inspirado por títulos y creadores como *Super Mario Bros* (de Shigeru Miyamoto) y *The Portopia Serial Murder Case* (de Yuji Hori). Veía el medio como una forma de contar sus historias, aunque la sociedad japonesa seguía desaconsejando seguir ese camino, al no ser una industria aún asentada. Por suerte, su madre lo animó a que siguiera ese sueño y, así, relativamente pronto, entró a formar parte de Konami. El único "pero" es que él quería formar parte de algún equipo que trabajara en Famicom o en máquinas recreativas... y, "por desgracia", terminó trabajando en la división del ordenador doméstico MSX, el popular ordenador que, por entonces, era un éxito de ventas en Japón. Su desconocimiento en la materia y en programación hizo que muchas de sus primeras ideas fueran descartadas. De hecho, si lo normal en aquella época era que un equipo terminara un juego en 4-6 meses, durante el primer año Kojima no logró culminar ningún desarrollo... y tuvo que soportar las chanzas de los compañeros al respecto (como "eh, al menos termina algo antes de abandonar la compañía"). De hecho, el nivel de competitividad a nivel interno era realmente alto: no había muchos equipos programando para MSX e, incluso dentro de la propia Konami, se consideraban competencia. Por todas estas razones, Kojima estuvo a punto de tirar la toalla y abandonar la compañía, pero, finalmente, siguió y terminó colaborando como ayudante del director en *Penguin Adventure*, secuela de *Antartic Adventure*, introduciendo más mecánicas (toques de acción y RPG), varios finales... Después, terminó su primer juego, *Lost Warld*, que Konami optó por no editar.

Y, justo después, le llegó la oportunidad de su vida: continuar con un proyecto que se le había atragantado a un compañero, un juego de acción de ambientación militar.

El problema era que el hardware de MSX2 limitaba sobremanera muchos aspectos, como el número de balas que la máquina podía pintar en pantalla (dicen las malas lenguas que, literalmente, "cuatro")... por lo que Kojima empezó a imaginar formas en las que podría dar la vuelta al concepto del juego, manteniendo su ambientación, pero cambiando por completo la jugabilidad. La respuesta la encontró en la película "La Gran Evasión", el filme de 1963 protagonizado por Steve McQueen, en el que un grupo de prisioneros en un campo de concentración nazi traza un plan para escapar. La clave, como finalmente se trasladaría al juego, no era la acción en sí, sino, más bien, el sigilo y no ser detectado.

Semillas para el futuro

En una entrevista de 2012, con motivo del 25º aniversario de *Metal Gear*, Tomonori Otsuka, programador del original, recalcó que justo ese aspecto, evitar ser detectado, fue el mayor reto que *Metal Gear* planteó en términos de programación. El jugador veía en todo momento a los enemigos, las cámaras... y la dificultad para él estaba en acotar en qué momentos el jugador que- »

Los padres del fenómeno Metal Gear



Hideo Kojima

Poco nuevo se puede decir de este visionario. Cuando estaba a punto de irse de Konami, se le encomendó un juego de acción para MSX2, que acabó siendo *Metal Gear*, su primer juego editado.



Masahiro Ueno

Es el artífice directo de la versión de Famicom, la primera que llegó a EE.UU., y el responsable, en cierta medida, de su éxito allí... aunque niega todo crédito, por los cambios que tuvo que realizar.





DIFERENCIAS ENTRE MSX2, FAMICOM Y NES

El concepto original de *Metal Gear* para MSX2 no fue, ni por asomo, el que nos llegó con la versión europea, ni mucho menos el que se adaptó a Famicom y NES. Éstos son algunos de los cambios y las mutilaciones más importantes que sufrió durante el proceso...



MANUAL ILUSTRADO EN MSX2

El manual japonés de la versión de MSX2 contaba con más páginas y muchos más detalles, como perfiles de todos los personajes principales (con ilustración incluida), desde Big Boss a Grey Fox. Cabe destacar su parecido con el de los juegos más recientes. También repasaba todos los ítems y armas del juego, incluida la inefable caja de cartón. Son pequeños detalles, pero todo suma para que la versión japonesa sea superior.





INTRO

Es uno de los aspectos más criticados, porque, en el original de MSX2, Solid Snake comienza infiltrándose en la base por vía acuática, mientras que, en Famicom (a la izquierda), comienza con un salto en paracaídas... ¿con tres personajes? Esto hizo que, además, en NES se añadieran nuevas pantallas al mapa.





RECORTES EN CONVERSACIONES

De la versión japonesa de MSX2 a la europea (izquierda) se perdieron casi la mitad de los mensajes (como todos los relativos a la utilidad de los objetos). Sólo se salvaron el 56% de los diálogos. A esto hay que añadir que, al dar el salto a NES, la traducción empeoró.





JEFE FINAL

El Metal Gear que daba pie al título del juego en MSX2 fue sustituido en NES (derecha) por un enorme ordenador que ocupaba casi una habitación. Es, no sin razón, el aspecto más criticado (¿un *Metal Gear* sin Metal Gear?). A las limitaciones del hardware hay que sumar las del tiempo que tuvieron para hacer el port.





OTROS CAMBIOS

Las instalaciones que aparecían en la versión de MSX2 (tres grandes edificios) fueron reorganizadas e interconectadas de nuevas formas, aunque las salas son casi las mismas. Los enemigos, como el helicóptero Hind-D, desaparecieron e incluso objetos como el paracaídas también fueron erradicados por completo...





» daba expuesto y cuándo no, teniendo en cuenta, además, los obstáculos del mapeado. Independientemente de este aspecto, otras muchas señas de identidad se introdujeron con el primer y fundacional *Metal Gear*: la caja de cartón, las tarjetas llave para abrir ciertas puertas, los diálogos por Transceiver (o radio que conocemos como códec), la "obligatoriedad" de encontrar ciertos objetos, como la máscara antigás, para poder superar ciertas zonas... Señas de identidad que, en mayor o menor medida, también estuvieron presentes en el debut poligonal de la serie... y sus secuelas.

Otsuka también recuerda que el desarrollo no fue un camino de rosas, precisamente, que no cumplieron los plazos y que, a menudo, se volvía atrás para hacer reajustes. No se sabe a ciencia cierta cuánto tiempo se demoró el desarrollo ni cuántos meses se necesitaron para culminar el trabajo en *Metal Gear*, pero el mismo Kojima ha confirmado que, para él, terminar el juego fue un verdadero alivio. Las expectativas para *Metal Gear* eran bajas, y terminarlo era suficiente para él, que necesitaba quitarse de encima el sambenito de llevar un año en la compañía sin terminar ningún juego.

Rumbo a Famicom (y NES)

Así las cosas, *Metal Gear* para MSX2 llegó a las tiendas japonesas el 7 de julio de 1987. Dada la escasa popularidad del MSX en Estados Unidos, Konami optó por no lanzarlo en ese mercado, aunque sí lo distribuyó en Europa también en 1987, aunque sin una fecha constatada. La versión que nos llegó era prácticamente idéntica, pero con cambios menores en el manual (por ejemplo, se omitieron las páginas en las que se nos contaban las historias y las motivaciones de los personajes) y, lo peor, se eliminaron casi la mitad de los diálogos del Transceiver. Cuenta la leyenda que este estropicio fue cosa de Homesoft, una empresa holandesa a la que Konami encargó la traducción el juego al inglés y que tuvo que meter la tijera sin miramientos por problemas de memoria... aunque nada de esto está confirmado por Konami.

Tras el lanzamiento del juego, y ante el creciente éxito de Famicom, Konami decidió que había que portar el juego a la consola de Nintendo. Pero, en lugar de encargarle el trabajo al mismo equipo, se lo entregó a otra división distinta dentro de la compañía, a la que se le dio el código fuente de MSX y unas instrucciones bastante "sucintas": tenía sólo tres meses para terminar el port y, en la medida de lo posible, cambiar algunas cosas para que no fuera el mismo juego, porque salía seis meses más tarde. El "marrón" se lo tuvo que comer Masahiro Ueno, un recién licenciado de veintidós años que acababa de entrar en Konami. Este proyecto se convertiría en su primer juego publicado (por Ultra Games, el segundo sello de Konami para burlar la limitación de Nintendo de lanzar cinco juegos al año) y, además, cumplió con todo lo que la directiva de Konami pedía: adaptar el juego en el plazo dado y con cambios para que no fuera exactamente el mismo.

A la conquista de Occidente

El primer cambio fue introducir una nueva secuencia de inicio, en la que Snake salta de un helicóptero (no hay incursión subacuática) y debe recorrer unas cuantas pantallas de jungla hasta internarse en Outer Heaven. Y no fue el único cambio: la disposición de los distintos edificios cambió, como la desaparición de algunos objetos, enemigos... Ueno ha confirmado que todos estos cambios se debieron, en primer lugar, a las limitaciones técnicas de Fami- »





UNA CARÁTULA CON HISTORIA

Desde su primera obra, Kojima puso siempre el ojo en el mundo del celuloide para tomar ideas, referencias y detalles para trasladarlos a sus juegos. *Metal Gear* no fue menos, y su arte de portada bebe directamente de un fotograma de "Terminator" y, en concreto, del actor Michael Biehn.

CREANDO UN LENGUAJE QUE PERDURA 30 AÑOS DESPUÉS

Sorprende que un hardware tan limitado, al menos para los estándares actuales, como el de MSX2 y NES fuera capaz de crear un universo que aún perdura vivo en el imaginario colectivo. ¿O es que acaso no te suena nada de todo esto?



EXCLAMACIONES

Si has jugado a *Metal Gear* alguna vez en tu vida, ya sabes lo que significa la "!" que aparece sobre la cabeza de los enemigos. A grandes rasgos, que has sido descubierto. Posteriores entregas han matizado el signo introduciendo más de una admiración (los enemigos nos persiguen más) o añadiendo interrogaciones a la fórmula.



CAJA

Once años antes de que *Metal Gear Solid* se convirtiera en un fenómeno global, Kojima ya había creado casi todas sus señas de identidad. Situaciones absurdas, como recorrer la base enemiga escondiéndonos en una caja, no son algo exclusivo de las versiones poligonales del juego: ya eran posibles desde la primera entrega.



TRANSCEIVER O CÓDEC

Muchas veces se han criticado los juegos de Hideo Kojima por sus largas secuencias o sus interminables diálogos. Pues bien, este último rasgo ya estaba en el original japonés de MSX2, si bien se recortó casi a la mitad en su debut europeo, algo que los fans han corregido modificando el juego y añadiendo lo que falta.

¿A QUÉ OTRAS PLATAFORMAS SE ADAPTÓ?

Aparte de en MSX2 (para el que hoy día una copia de *Metal Gear* no baja de los 370 euros) o NES (unos 80 euros completo con su caja), el primer *Metal Gear* también se lanzó adaptado a otros sistemas, para que más jugadores pudieran disfrutar de la obra original.



2004 METAL GEAR MOBILE

Adaptación para los teléfonos de la época, que no salió de Japón y que requería los terminales más avanzados para funcionar (se podía descargar o jugar online a través de los servicios de proveedores como NTT Docomo). El mismísimo Hideo Kojima supervisó la adaptación de este port.



2004 METAL GEAR THE TWIN SNAKES PREMIUN PACKAGE

Otra edición exclusiva de Japón, que incluía una GameCube plateada con el logo de FOXHOUND de *Metal Gear Solid*, así como una copia de *Twin Snakes* y, además, el port de la versión de MSX2 para GameCube, también en disco. Hoy en día, tiene precios astronómicos (2.000 $).



2005 METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

El segundo disco de esta edición, llamado "Persistence", incluía versiones jugables y traducidas de *Metal Gear* y *Metal Gear 2: Solid Snake*. También las incluían las versiones HD que se lanzaron después.

2009 METAL GEAR WII ESHOP

Cuando Wii era un éxito en todo el mundo, la eShop recibió el primer juego de la serie en su versión MSX2 (es decir, el original). Lo paradójico del asunto es que no llegó a salir de Japón: ni siquiera aprovecharon la versión europea de MSX2...







» com. Si el cartucho hubiera llevado algún chip adicional, como el VRC4, quizá podrían haber hecho algo más afín al juego de MSX... pero no fue el caso. El segundo impedimento fue el tiempo: tres meses no daban mucho margen a ensayo y error, por lo que tuvieron que ir sobre seguro, y de ahí la eliminación de algunos elementos que podían complicar las cosas, como el duelo con algunos jefes finales (como el helicóptero Hind-D). Quizá el más criticado es la ausencia de un duelo con el Metal Gear que da título al juego, que fue sustituido por un enorme ordenador. Hubo muchos más cambios menores, muchísimos (como que los enemigos no dieran munición al atizarles, la ubicación del doctor Pettrovich...), pero la esencia, la jugabilidad, la base, estaba ahí, prácticamente intacta. No obstante, pese al monumental trabajo de Ueno y su equipo con los plazos y las limitaciones de por medio, Kojima siempre ha renegado de esta versión, al no ser suya. Pero no es menos cierto que, sin ella, buena parte de su base de fans no hubiera sido la misma. Además, Ueno siempre se ha quitado méritos, lo que lo hace todavía más grande.

La secuela y el spin-off

La versión de Famicom tuvo su correspondiente adaptación a NES, tanto para EE.UU. como para Europa. Era la primera vez que se podía jugar a *Metal Gear* en América, y fue un amor a primera vista (más de un millón de copias vendidas). Tanto que Konami, sin contar con Kojima, encargó una secuela para NES al equipo responsable de los principales *Castlevania* para NES/Famicom. Puede parecer que era hacer de menos a Hideo Kojima, pero, en los 80, Konami tenía una estructura bastante rígida e inflexible: en NES trabajaban sólo los equipos especializados en NES, y Kojima estaba en la división de MSX. No era "hacerle un feo".

El equipo de Konami en Kobe optó por un desarrollo continuista, aunque introdujo algunos cambios, como el despliegue con armas (un machete y una pistola nada más empezar a jugar) o la inclusión de niveles de acción 2D con scroll lateral al estilo *Green Beret*, pero se puede decir que culminó algo "decente" y en la línea de lo visto en *Metal Gear*, aunque se optara por huir de ese nombre y centrarlo en el del protagonista y la palabra "venganza", que tanto gusta a los yanquis. Al juego le han llovido bastantes palos y, cuenta la leyenda, quizá por eso uno de los programadores de este spin-off fue a ver a Kojima durante la creación de *Snake's Revenge*, para animarlo a que creara la secuela "oficial", algo que ni siquiera se había planteado... pero que finalmente decidió hacer.

Tres décadas de éxitos

Así, en 1990, vieron la luz los dos juegos, tanto la secuela como el spin-off. Primero, llegó *Snake's Revenge* para NES (que se lanzó en Estados Unidos y Europa); luego, *Metal Gear 2: Solid Snake* para MSX2, que, aunque no salió de Japón, continuó la historia de los personajes y sentó las bases para lo que vendría después, mejorando, además, muchas facetas jugables del original.

Sea como fuere, sin el reconocimiento de unos o con las negaciones del papel de otros, lo cierto es que tanto Kojima como Ueno contribuyeron a que *Metal Gear* fuera el fenómeno mundial que acabó siendo: un coloso de la industria del videojuego que ha vendido 50 millones de copias en treinta años de existencia. La duda ahora es, tras el cambio de rumbo de *Metal Gear Survive*, si podemos soñar con una nueva entrega que lleve a la serie de nuevo a lo más alto. ■

La secuela y el spin-off

1990 Metal Gear 2: Solid Snake

Cuenta la leyenda que Kojima no tenía intención de crear una secuela hasta que uno de los programadores de *Snake's Revenge* le animó a ello. Así, diseñó la secuela para MSX2, que, hasta bien entrados los 2000, no vio la luz fuera de Japón. Ofreció más acciones (reptar...), una IA enemiga mejorada, etc.

1990 Snake's Revenge

El éxito de *Metal Gear* en NES propició que Konami encargara una secuela "rápida", sin Kojima al frente, para el mercado americano y el europeo. Seguía el concepto del juego original, infiltración y sigilo, pero añadiendo detalles como empezar con dos armas (pistola y cuchillo), niveles con scroll lateral...



EL FÚTBOL QUE QUIZÁS NO CONOZCAS... ...Y QUE DEBERÍAS PROBAR

Por José Manuel Fernández "Spidey"



Hoy parece cosa de dos. Pero en otros tiempos, casi había tantos videojuegos de fútbol como matamarcianos. Tantos, que era fácil perderse alguna que otra joya

Hay algo mágico a la hora de sentarte frente a tu máquina con tu mejor colega al lado; ya aferrado al mando y con evidentes signos de nerviosismo. La amistad cede el paso a una sana rivalidad donde no faltarán las fanfarronadas. Cuando aparecen por fin los primeros logos, habrás podido escuchar tres veces cosas al respecto de la paliza que te va a pegar, de los goles que te va a meter en el primer tiempo... Y después, se da paso al pique, a las risas. Porque ésta, amigos, es la magia del fútbol en los videojuegos.

El balompié ha estado presente en los videojuegos desde el principio de los tiempos. Da igual la plataforma; allá donde mires, siempre habrá un buen representante del deporte rey. Y aunque en la actualidad pueda parecer que es un restrictivo escenario manejado por Electronic Arts y Konami, lo cierto es que en otros tiempos se aceptaba con gusto el hecho de que pululasen por la misma máquina y en los mismos meses un buen puñado de juegos de fútbol compitiendo por llevarse el gato al agua.

Bajo esta premisa, son bastantes los ejemplares que han acabado grabando su pequeña huella en la historia del ocio electrónico. Algunos por plasmar este deporte con calidad; otros simplemente por haber hecho acto de aparición en un momento oportuno. Pero en este trasfondo, no han sido pocos los buenos juegos que han quedado relegados al ostracismo más cruel, incluso habiendo ofrecido experiencias más que aceptables, joystick en mano. Aprovechando que hace unos meses vivimos el Mundial de Fútbol, ¿qué mejor momento para repasar algunos de estos juegos que quizás no conozcas y que deberías probar?

Por supuesto, damos por sentado que ciertos iconos habrán pasado por vuestras manos de una manera u otra. Por ejemplo, el hecho de haber sido usuario de alguno de los ordenadores de 8 bits que pululaban por la península en los ochenta significará sin duda alguna que se tendrá conocimiento de los Match Day de Jon Ritman; del mismo modo que, aunque pasaras de puntillas por la generación de Super Nintendo y Mega Drive, a buen seguro que habrás paladeado cartuchos como *World Cup Italia 90*, *Super Formation Soccer* o las franquicias *International Superstar Soccer* y *FIFA* en sus primeras iteraciones. Es por ello que vamos a escarbar en títulos de calidad cuya fama no está tan extendida como la de los antes mentados; quizás por haber aparecido en un único sistema, tal vez por no haberse distribuido por estos lares o, simplemente, por ser imposiblemente añejos... ¡Vamos allá! ■



» [SNES] *Capcom's Soccer Shootout* era una pequeña maravilla que acabó siendo eclipsada por el *ISS* de Konami.

PELÉ'S SOCCER (Atari, 1980)

Plataforma: Atari 2600

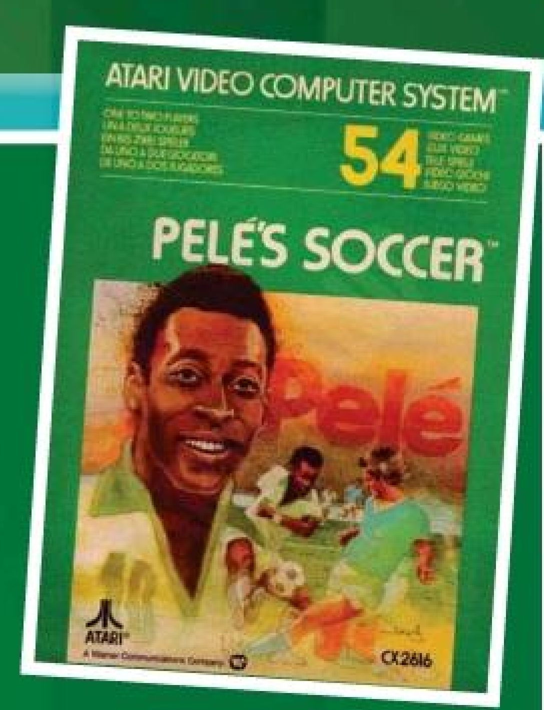
También conocido como *Championship Soccer* o, simplemente, *Soccer* a secas, este programa de Steve Wright es uno de los primeros representantes del fútbol computerizado (y, ojo al dato, ¡el primer cartucho en alcanzar los 4K de memoria!), y extrañamente tiende a ser de los menos apreciados en la actualidad, donde no faltan dedos acusadores que ponen en mal lugar su propuesta técnica y jugable. Pero desde aquí rompemos una lanza a su favor, y animamos a que, si podéis, le echéis un tiento. Y a dobles.

Por supuesto que *Pelé's Soccer* es visualmente muy feo. Casi tanto como puede serlo un juego feo de Atari 2600; siendo además mucho menos evolucionado en apariencia que títulos como *RealSport Soccer* o *International Soccer* para la misma plataforma. Pero usualmente olvidamos en estos días de los juegos de 50 Gigas y pantallas con resoluciones que parecen ecuaciones, que antaño existía un factor indispensable para que los videojuegos funcionaran: la imaginación. Y en combinación con el espartano apartado audiovisual, se conseguía llevarnos a un terreno de juego en el que, de alguna manera, estaría Edson Arantes do Nascimento... Pelé para los amigos.

¿Cómo funcionaba *Pelé's Soccer*? Se trataba de un sencillo tres contra tres, con cada equipo manteniendo una rígida formación triangular (se movían todos a la vez) que sería clave en cuando a su interesante jugabilidad. Lo fantástico es que conseguía ser muy, pero que muy divertido, y sus múltiples opciones de configuración (permitía, entre otras cosas, modificar el tamaño de la portería) añadían un importante plus de longevidad. Y qué demonios, había fuegos artificiales cuando se marcaba gol.



» [Atari 2600] En 1980 los chavales podíamos creer perfectamente que estos círculos eran futbolistas.



Konami's Football (Konami, 1985)

Plataforma: MSX

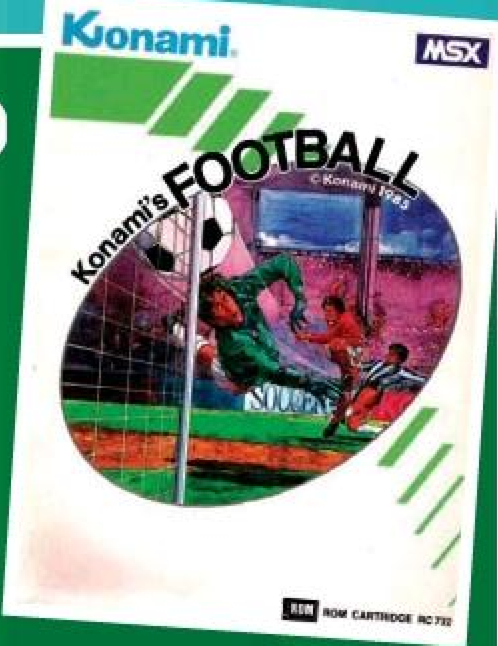
No se puede decir que con *Konami's Football*, también conocido como *Konami's Soccer*, estemos ante un lanzamiento especialmente desconocido, ya que entre los usuarios de MSX es, con el permiso del también exclusivo *Super Soccer* de Takara y del popular *Match Day II*, el juego de fútbol más querido de este sistema de ordenadores. Sin embargo, el hecho de que no viera la luz más allá de este estándar propició el que fuese todo un misterio para una gran parte de la comunidad jugona. Una pena que Ocean/Imagine no lo llevara a otras máquinas como hiciera con los *Konami's Golf, Tennis* y *Ping Pong*.

Uno de los principales motivos por los que *Konami's Football* es tan sumamente apreciado es por la manera en la que aprovechaba el hardware de los MSX de primera generación, algo habitual por parte de Konami. El juego era un derroche de colorido, con simpáticos sprites (con bigotazo muy a lo Mario, por cierto) que se movían de manera suave y precisa, y colocando en pantalla un buen número de futbolistas. Además, el ritmo de los partidos era intenso, repleto de posibilidades a la par que hacía hincapié en una más que agradable mecánica arcade.

Todo hay que decirlo, la metodología lúdica de *Konami's Football* mimetizaba sin remilgos la implementada por Alpha Densi en 1983 para la recreativa *Exciting Soccer* (como también haría Intelligent Systems en el clásico *Soccer* de NES o Sega con *Great Soccer* que publicara en 1985 para Master System); pero sorprendía encontrarse en un ordenador de la época, además de esa jugabilidad tan refinada, un conglomerado que incluía detalles tan llamativos como el fuera de juego o unas impresionantes tandas de penaltis. Un cartucho cuyo factor lúdico lo hace sorprendentemente vigente hoy día.



» [MSX] Los futbolistas de Konami lucían los mismos mostachos que los atletas de *Track & Field*.



Captain Tsubasa (Tecmo, 1988)

Plataforma: Famicom

Como veremos más adelante, quedaría claro que a Tecmo le iba el fútbol, demostrándolo con numerosas placas arcade y con adaptaciones domésticas de distinto calibre. Pero el hecho de hacerse con la licencia del manga *Captain Tsubasa* dice mucho de su apuesta por este deporte. Más todavía si le concedemos el más que merecido galardón de realizar un videojuego que arriesgaba en su planteamiento jugable, ajustándose a la narrativa del anime como pocas veces se había visto hasta entonces.



» [Famicom] Tecmo plasmó a la perfección la espectacularidad del anime de *Captain Tsubasa*.

Esta franquicia apenas se prodigó en Occidente, pudiendo contar únicamente con la primera entrega publicada con los nombres *Tecmo Cup Soccer Game* y *Tecmo Cup Football Game* en EE.UU. y Europa, respectivamente... y evidentemente, eliminando en el proceso cualquier referencia al manga. Extrañamente, Tecmo llegó a terminar una versión para Mega Drive que no llegó a ver la luz. Este *Tecmo Cup Football Game* tenía como objetivo al usuario europeo de la 16 bits, pero corrió el mismo destino que juegazos como *Golden Axe III* o *Splatterhouse 3*: nos quedamos sin él. Mientras tanto, en Japón la saga de Tecmo y nuestro Óliver Atom continuaría a lo largo y ancho de las distintas máquinas de Nintendo.



Así, verían la luz *Captain Tsubasa 2: Super Striker* (Famicom), *Captain Tsubasa 3: Kotei no Chosen* (Super Famicom), *Captain Tsubasa 4: Pro no Rival Tachi* (Super Famicom), *Captain Tsubasa 5: Hasha no Shogo Campione* (Super Famicom) y *Captain Tsubasa VS* (Game Boy). La fabulosa mezcla de fútbol, estrategia y RPG haría estragos en Japón, y sin duda cautivaría a todos los que más allá del país del sol naciente saborearan las mieles de las dinámicas cinemáticas del fabuloso Tecmo Theatre.

Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic, 1988)

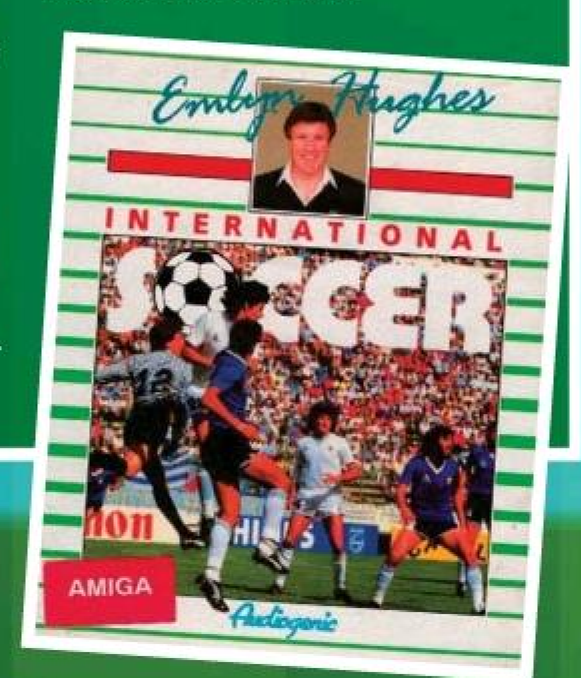
Plataformas: C64, Amstrad CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga

Abanderado por un popular futbolista británico, *Emlyn Hughes International Soccer* puede estar bien orgulloso de ser un magnífico heredero del estilo plasmado por Jon Ritman en *Match Day II*. Programado por Graham Blighe (que posteriormente firmaría el excelente *European Champions* para Ocean Software), supo equilibrar a la perfección el factor arcade de este tipo de juegos con un inteligente componente de simulación, situándolo a medio camino entre la secuela de *Match Day* (*Emlyn Hughes* era bastante más rápido y ágil) sin ser tan dependiente de los reflejos como el maravilloso *Kick Off* de Dino Dini.



» [Amiga] Emlyn Hughes prestó su nombre al estupendo juego de fútbol de Audiogenic.

Esta producción de Audiogenic también rompió moldes a la hora de incluir elementos de gestión dentro de lo que era un desarrollo eminentemente arcade, pudiendo administrar nuestro equipo (se manejaban aspectos como el físico o la moral), participar en ligas completas, etc. Con detalles así no era de extrañar que tuviera una gran repercusión en Reino Unido, manteniendo todavía una fiel comunidad de aficionados. Ya sobre el césped, el fútbol que ponía sobre nuestras pantallas sorprendía por original y por lo bien que se movía la pelota, con una física extremadamente bien ejecutada. Además, la ambientación se llevaba la palma, gracias a un público que no paraba de rugir a animar como nunca antes habíamos visto en un videojuego para ordenadores, detalle especialmente destacable en ST y Amiga. Es en estas dos versiones donde *Emlyn Hughes* luce sus mejores galas, siendo C64 la tercera máquina en discordia. Esto no significa que el juego no fuese destacable en Spectrum y Amstrad CPC, siendo en general una magnífica simulación del balompié.



Tecmo World Cup '90 (Tecmo, 1989)

Plataforma: Arcade

Cuando Tecmo se llamaba Tehkan, colocó en el mercado una placa que hizo que el fútbol brillara con luz propia en los salones recreativos: *Tehkan World Cup*. Tal éxito no pasó desapercibido a los directivos de la compañía, que no dudaron en proseguir con el deporte rey en el entorno arcade.



» [Arcade] En muchos recreativos españoles arrasó en forma de placa bootleg, con el nombre de *Euro League*.

Así pues, su siguiente movimiento (ya con el nombre de Tecmo) *sería Tecmo World Cup '90* (*Euro League* fue el nombre de un bootleg suyo muy extendido en España), que engancharía a propios y extraños por su sencilla y frenética jugabilidad, radicalmente distinta a su antecesor.

Se abandonaba la perspectiva cenital para adoptar una lateral, y con ello se posibilitó multitud de acciones para los futbolistas, capaces ahora de hacer cosas como rematar de cabeza o ejecutar espectaculares chilenas. Lo único malo es que era muy fácil encontrarle una serie de trucos, de esos en los que la pelota siempre entra. No obstante, a dos jugadores era un auténtico vicio. En lo tocante a las conversiones domésticas, decir que el juego se llevó a MD con particulares resultados, en lo que era una traslación extrañamente poco fidedigna. Todo lo contrario de lo que pudimos ver en Master System con *Tecmo World Cup '93*, que sí lograba mantener el espíritu del original. Y ojo también con el *World Cup* de Game Gear, que también merecía mucho la pena. Muy al contrario de lo que se puede decir del *European Championship 1992* que Elite publicó en Atari ST, PC y Amiga, en lo que era un intento sin alma de implementar en los ordenadores el fantástico ritmo del arcade. Es por ello que, si pasaste en su momento por alguna de estos ports, no pienses que la recreativa era mala. Todo lo contrario.



John Barnes European Football (Krisalis, 1992)

Plataformas: Amiga, Atari ST, Amiga CD32

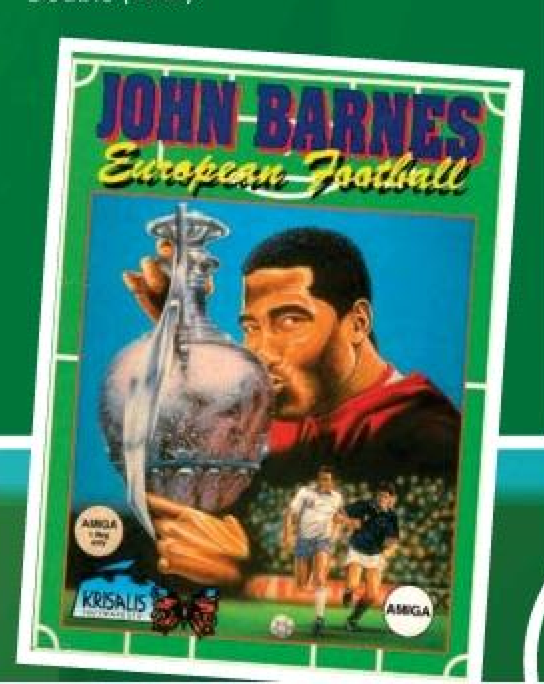
En España teníamos a Michel y a Butragueño protagonizando nuestro software más castizo; en Inglaterra pululaban por las pantallas nombres como Gary Lineker, el ya mentado Emlyn Hughes o el portentoso John Barnes, que desde el Liverpool Football Club llegaría a las oficinas de Krisalis para abanderar un más que notable juego de fútbol.

Cabe mencionar que un año antes, los mismos desarrolladores habían lanzado un *Manchester United Europe* que desde luego no había pasado desapercibido en Atari ST, Amiga, Acorn Archimedes y PC (no estaba mal en C64, pero que ni se os ocurra acercaros a las versiones Spectrum y CPC), y que triunfó como la Coca-Cola en una portentosa traslación a Mega Drive, llamada para la ocasión *European Club Soccer*. Pues con esta misma base, los buenos muchachos de Krisalis se calzaron de nuevo las botas para mejorar lo ya realizado, firmando este *John Barnes European Football* que desde aquí os recomendamos paladear.

¿Qué ofrecía este *John Barnes* para merecer que lo destaquemos en estas páginas? Pues, por decirlo de alguna manera, una puesta al día de lo propuesto por Tecmo en su *Tecmo World Cup '90*, con mayor profundidad y cierto énfasis en la estrategia. Llamaba mucho la atención el poder efectuar jugadas ensayadas en las faltas, colocando la trayectoria de los futbolistas con antelación al disparo. Detalles de este estilo y destellos audiovisuales por doquier conformaban un estupendo juego de fútbol que bien merece ser rememorado joystick en mano. Lástima que Krisalis no siguiera con la misma fórmula, limitándose después a copiar de mala manera las formas jugables de Sensible Soccer con *Manchester United: Premier League Champions* (1994) y *Manchester United: The Double* (1995).



» [Atari ST] Entre sus puntos fuertes estaba el poder efectuar jugadas ensayadas a lanzar las faltas.



Capcom's Soccer Shootout (Capcom, 1994)

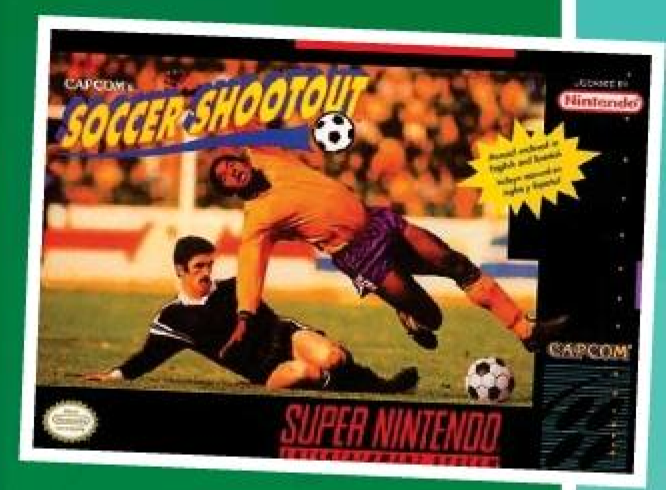
Plataforma: Super Nintendo

Este maravilloso cartucho quizás no tuviera la repercusión de otros representantes del género, aunque en su día arrasó entre los fans de la importación. Capcom se encargó de llevar este *Soccer Shootout* a Occidente y adaptarlo en el proceso, ya que sus orígenes los encontraremos en la primera división japonesa. *J.League Excite Stage'94*, desarrollado por A-Max y lanzado en Japón por Epoch, dio el pistoletazo de salida a una serie de juegos que iban aumentando año tras año el sufijo que iba marcando cada una de sus temporadas, pasando luego en PlayStation a llamarse *Dynamite Soccer*. *Soccer Shootout* cambió los clubes nipones por doce selecciones: Brasil, Argentina, Holanda, Alemania y otras siete escuadras, entre ellas la española...



» [SNES] Capcom adaptó para el mercado occidental el genial *J.League Excite Stage'94* de la japonesa Epoch.

Una vez sobre el césped, olvidaos de toparos con complicadas estrategias o estilos de juego variopintos. Basta fijarse en el exagerado tamaño del esférico o en lo habitual de las violentas entradas entre futbolistas. Nada que objetar, porque *Soccer Shootout* resultaba ser una descarnada oda al espíritu arcade. La física aplicada al balón resume a la perfección este concepto: era factible enlazar varios toques, ya fuera con la cabeza o con el pie, sin que el esférico tocase el césped, para acabar empalmando de chilena o de remate en plancha a la red, botando la pelota en la misma línea de meta y levantando una nube de polvo. Como dice nuestro amigo Pedja, *Soccer Shootout* era y sigue siendo perfecto para amantes del género, y aún mejor para aquellos que siempre renegaron del videojuego de fútbol y quieren dejarse llevar por unos momentos.



World Fantasista (SquareSoft, 2002)

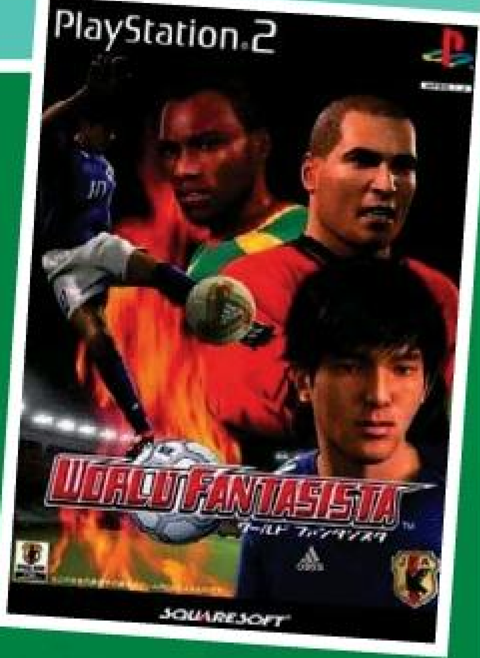
Plataforma: PlayStation 2

El éxito de Konami con *Pro Evolution Soccer* no le era ajeno al resto de casas japonesas, y de ahí que en la generación de PS2 empresas como Taito, Namco o Sega se atrevieran a colocar en el mercado su particular trozo del pastel. Hoy desde luego que la situación es bien distinta, y salvo intentos más o menos independientes, se hace complicado el pensar que una gran productora se meta con un triple A en un meollo monopolizado por EA y Konami. Pero todo se veía de otra manera en 2002, hasta el punto de que se podía vislumbrar a una inverosímil SquareSoft presentando su candidato.

World Fantasista, inédito en Occidente, poseía la licencia de la Liga de Fútbol Profesional Japonesa, aunque también tenía en su plantel equipos de 35 países y competiciones internacionales. Los padres de *Final Fantasy* escribían en los circuitos de PS2 un disco que cautivaba de primeras en lo visual, sobre todo por lo espectacular de las animaciones, tremendamente fluidas. Era una verdadera gozada contemplar un chut y ver a los porteros atajar de manera portentosa. Aparcando matices añejos como la resolución de PS2, *World Fantasista* posee detalles que aún hoy día son difíciles de ver en los laureados *PES* y *FIFA*. El problema es que se hacen evidentes un buen puñado de matices que denotaban lo apresurado de su desarrollo para que coincidiera con el Mundial de Corea y Japón, con bugs y rutinas varias de gol en las primeras partidas. Con todo, y viendo lo que prometía, hubiese sido estupendo ver crecer este juego con nuevas iteraciones que mejorasen la experiencia. Y ojo, que aun así merece muchísimo la pena echarle ahora mismo un puñado de partidillos.



» [PS2] Hubo un tiempo en el que Square se atrevía a lanzar juegos de fútbol. Y éste era realmente bueno.



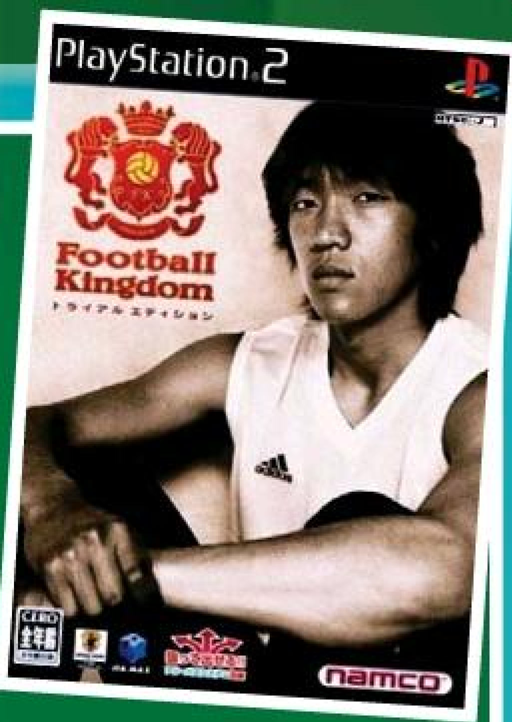
Football Kingdom (Namco, 2004)

Plataforma: PlayStation 2

Namco no quería dejar pasar la ocasión de triunfar con un género que ya le había dado numerosas alegrías. Sin ir más lejos, en la primera PlayStation hizo méritos con el más que original *Libero Grande*, título en el que controlábamos únicamente uno de los miembros del equipo. De manera paralela a este interesante simulador, Namco continuaban con su franquicia *Prime Goal*, inaugurada en Super Famicom y continuada tanto en recreativas como en PSone. Sin embargo, con PS2 decidieron desarrollar una nueva marca. Así nació *Football Kingdom*, el cual sorprendió a base de calidad a mansalva, dibujando un balompié muy vistoso, con animaciones de alto nivel y un factor lúdico a medio camino entre el simulador más riguroso y los arcades futboleros. Había mucho mimo puesto por parte de Namco, algo que se calaba a primera vista. Para alucinar era el movimiento de las redes de las porterías, absolutamente increíble cuando incrustábamos el balón.



» [PS2] Aunque se anunció su llegada a Europa, *Football Kingdom* jamás salió de su Japón natal.



¿Qué pasó entonces con *Football Kingdom*? Pues que, a pesar de haberse anunciado su distribución en Europa y EE.UU., terminaron echándose atrás temiendo no vender frente a *FIFA*, *PES* y *Esto es Fútbol*. Y cuando se trata de juegos de fútbol, en el que si se aborda la faena desde el punto de vista de una gran productora de triples A los valores de producción disparan los costes de desarrollo, el hecho de no salir de Japón acaba condenando cualquier esperanza de persistir como franquicia. Este ha sido el triste destino de muchos juegos de fútbol nipones. Un justo homenaje ante lo que es un trabajo tan redondo como el de este *Football Kingdom* es el paladear sus mieles hoy, pudiéndose encontrar bien barato a poco que se busque. Merece la pena.

World Football Climax (Sega, 2006)

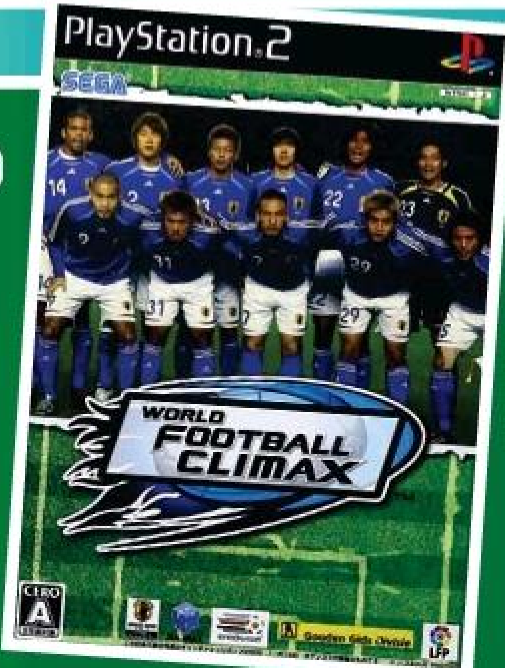
Plataformas: PlayStation 2

Conocido en Estados Unidos como *Virtua Pro Football* (en Europa no llegó a ver la luz), esta curiosa producción de Sega es cuanto menos intrigante. Lo primero, porque a esas alturas era complicado relacionar a Sega con el fútbol más allá de *Virtua Striker*, cuya última entrega (*Virtua Striker 4 Ver. 2006*) salió precisamente el mismo año que este juego. Y lo segundo, porque teníamos al grupo Sega Sports Japan firmando un juegazo al que, así a bote pronto, costaba diferenciarlo de un *Pro Evolution Soccer* al uso.

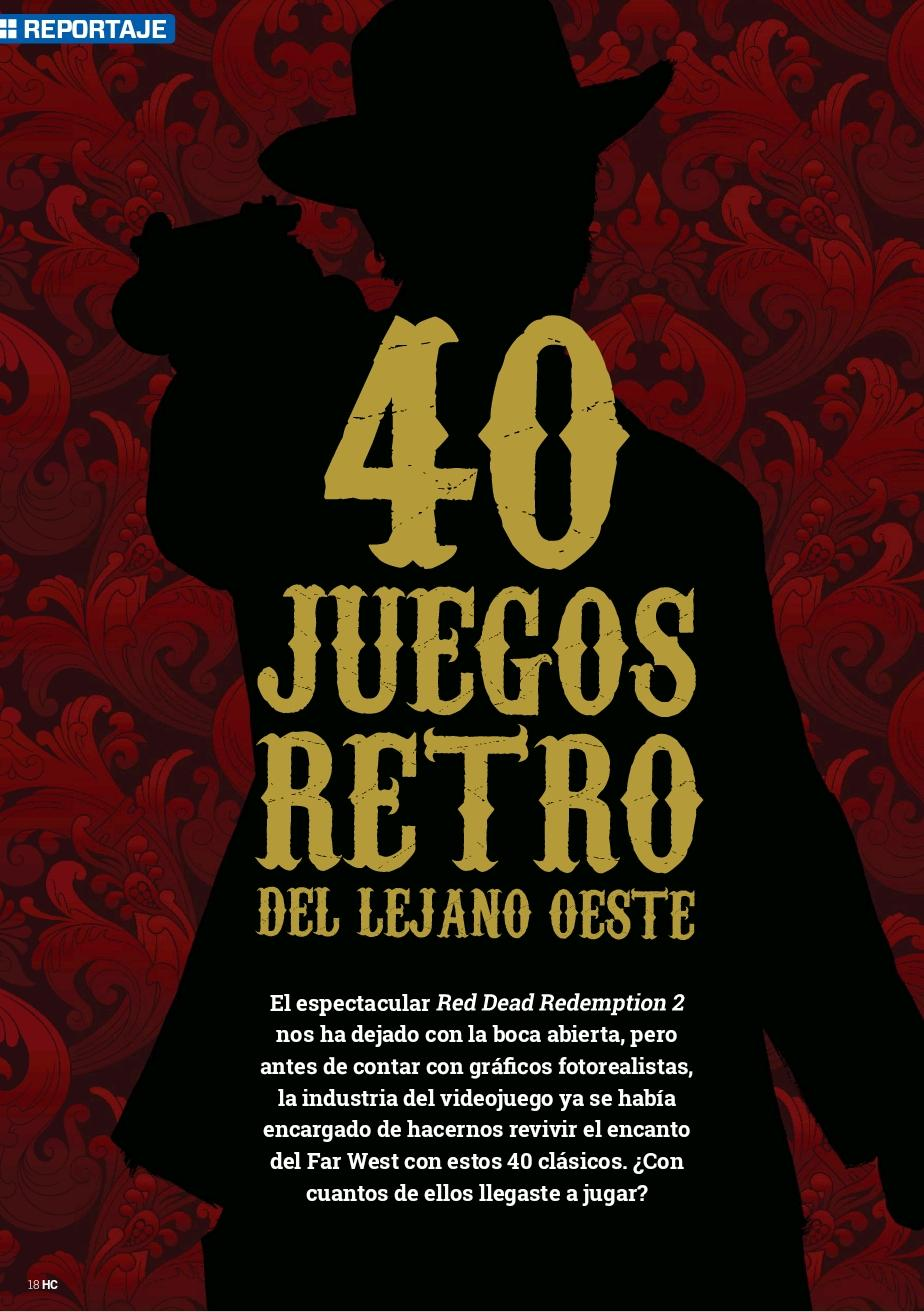


» [PS2] Aunque tenía licenciados a los equipos de nuestra Primera División, no llegó a salir en Europa.

De hecho, las bondades jugables que transmitía esta obra evocaban también a la ya por entonces popularísima franquicia de Konami. Semejantes controles, incluso. Así de primeras costaba sacarle algo original a *World Football Climax*, incluso podía llegar a chirriar el hecho de que las animaciones fuesen más artificiales que las vistas en *PES*; pero lo justo es decir que Sega había facturado un más que excelente simulador de fútbol. Estaba muy bien en lo técnico, era de lo más agradable al tacto y resultaba ser, en el mejor de los sentidos, un hueso duro de roer.



Luego estaban los números: más de 250 equipos, incluyendo los de la Primera División española completamente licenciados. Y además, se podía exportar los datos que hubiésemos creado con *Let's Make a Soccer Team!* (un lanzamiento tipo manager con el que *World Football Climax* se podía ejecutar en perfecta simbiosis), lo cual, en conjunción a lo que sería uno de los primeros "modo leyenda" del mundillo, lo convertía en un rotundo titulazo extremadamente completo, repleto de posibilidades y con una calidad digna de los primeros espada del género. ¿Mejor que la competencia? Quizás sí, quizás no. Desgraciadamente, la incursión de Sega en el balompié no fue mucho más allá de lo lanzado aquel 2006.



40 JUEGOS RETRO DEL LEJANO OESTE

El espectacular *Red Dead Redemption 2* nos ha dejado con la boca abierta, pero antes de contar con gráficos fotorealistas, la industria del videojuego ya se había encargado de hacernos revivir el encanto del Far West con estos 40 clásicos. ¿Con cuantos de ellos llegaste a jugar?

El lejano Oeste ha sido una ambientación recurrente en los videojuegos, casi desde sus orígenes. De hecho, los primeros ejemplos comerciales datan de la primera mitad de la década de los 70, en forma de recreativas electromecánicas, propuestas monocromas o incluso que apostaron por recrear los típicos duelos de las películas del género. Desde entonces, la cosa no ha ido a menos, y es posible encontrar una enorme variedad de propuestas con temática wéstern, aunque, en estas páginas, sólo nos vamos a centrar en aquellos títulos que vieron la luz durante el siglo pasado (por eso no encontraréis obras más recientes como *Gun*, *Call of Juarez* , *Red Dead Revolver* o *Red Dead Redemption*, por citar sólo algunas).

Tampoco encontraréis un exhaustivo repaso a la ingente cantidad de juegos del Oeste que aparecieron en ordenadores de 8 bits (como los populares ZX Spectrum y Amstrad y posteriores), aunque hacemos un breve repaso en un cuadro aparte.

Aquí, "sólo" vais a encontrar recreativas y juegos domésticos de todo tipo, que sirven, además, para hacer un repaso a distintas tecnologías y tendencias que han ido marcando la evolución del videojuego. Desde el uso de tecnologías como el LaserDisc a planteamientos multijugador, sencillos pero adictivos arcades, juegos de disparo con pistola, J-RPG inspirados en el cine de vaqueros... Son títulos que recrearon todo aquello que hemos visto en el cine y que tanto nos ha marcado, desde asaltos a trenes en marcha a atracos de bancos o duelos de pistola a la puerta del salón. Así pues, ajústate el sombrero, súbete en tu montura y prepárate para una travesía por el desierto más divertido... ■

1974



WILD GUNMAN

✶ ARCADE ✶ NINTENDO

Gunpei Yokoi alumbró una máquina de disparo, con vídeo de imagen real, en la que había que acabar con una serie de vaqueros antes de que dispararan (esperando a que desenfundaran). Una década después, recuperó la idea para NES y, en 1985, pudimos disfrutar de una versión muy distinta, pero que también usaba una pistola de luz para apuntar y disparar.

1975



WESTERN GUN

✶ ARCADE - ASTROCADE - ATARI 2600 - C64 ✶ TAITO

Tres años antes de crear *Space Invaders*, Tomohiro Nishikado se sacó de la manga este arcade, que recreaba a su manera los duelos del Oeste, ya que podíamos movernos y disparar más de una vez (hasta que un jugador matara al otro). Además, fue el primer juego en ofrecer modo competitivo para dos jugadores. Por aquí, lo conocimos como *Gun Fight*.

1976



OUTLAW

✶ ARCADE - ATARI 2600 ✶ ATARI

Atari también vio filón en los duelos de vaqueros y creó esta recreativa, que giraba en torno a desenfundar y disparar antes que el rival, en este caso la CPU. Al comenzar a jugar, se podía elegir entre dos personajes distintos (uno desenfundaba más rápido, mientras que el otro tenía mejor puntería). El port homónimo para Atari 2600 es más parecido a *Gun Fight*.

1977



BOOT HILL

✶ ARCADE ✶ MIDWAY

Secuela de *Gun Fight* desarrollada por Midway. Como en el primero, con un joystick movíamos al personaje arriba y abajo, mientras que con el segundo apuntábamos y disparábamos. Seguía habiendo cactus y carretas móviles para parapetarse... y seguía siendo un juego monocromo, sólo que con una lámina de color para recrear un fondo del "Far West".

1979



SHERIFF

✶ ARCADE ✶ NINTENDO

Mucho antes de *Donkey Kong*, Nintendo exploró el clásico concepto de la damisela en apuros con esta recreativa. En ella, como adelanta el título, encarnamos a un sheriff que debe limpiar cada nivel de 16 bandidos (hay barricadas que protegen de los disparos) y rescatar a la dama. Ofrecía un control "twin stick" como muchos shooters actuales. Fue diseñado por Genyo Takeda, con artes de Miyamoto.

1982

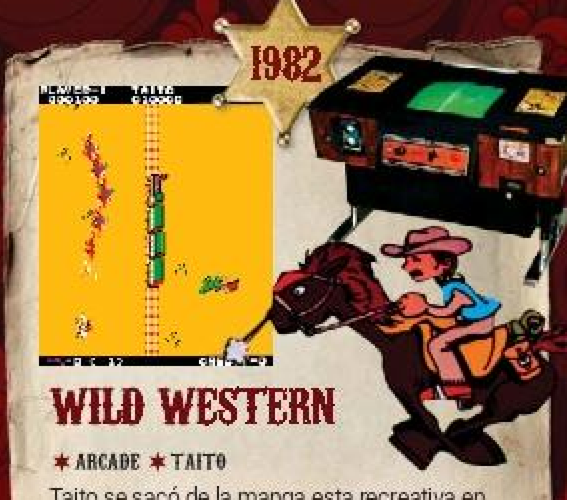


CUSTER'S REVENGE

✶ ATARI 2600 ✶ MYSTIQUE

Mystique fue una pionera a la hora de crear juegos con contenido erótico para sistemas de 8 bits (había que dejar volar la imaginación). En este caso, encarnábamos al general Custer, quien debía sortear flechas para llegar al final de la pantalla y "beneficiarse" a la india inmovilizada en un poste. No sólo tenía un contenido de malísimo gusto: además, era malo.

1982



WILD WESTERN

✶ ARCADE ✶ TAITO

Taito se sacó de la manga esta recreativa en 1982, que casi parecía un juego a medio hacer y sin testear. Debíamos impedir que una banda de cuatreros secuestrara un tren. Todos, tanto nuestro personaje como los cuatreros, iban a caballo y podían disparar en todas direcciones... pero ellos solían tener más puntería. Malas animaciones, desarrollo tedioso... pero ahí está, como pionero recreando esta faceta.

1984

BADLANDS

✶ ARCADE - MSX ✶ KONAMI

En un tiempo en el que *Dragon's Lair* encabezó la obsesión por las películas interactivas, Konami probó suerte con este juego en LaserDisc. A diferencia de las aventuras del caballero Dirk, no tenía joystick, y giraba en torno al momento justo en el que pulsar el botón (casi siempre en duelos). Púlsalo pronto y te ahorcarán por asesinato. Púlsalo después... y agujero.

1984

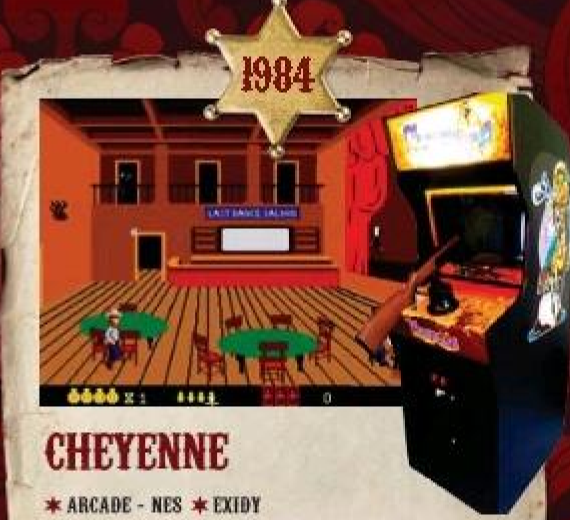


BANK PANIC

✶ ARCADE - MSX - MASTER SYSTEM ✶ SEGA

¿Te suena *West Bank* de Dinamic? Pues era un "fusile" sin licencia de esta obra de Sega, en la que debíamos vigilar las doce puertas de un banco (en grupos de tres, por los que íbamos rotando), acabando con los ladrones y recogiendo el dinero que, por ejemplo, se escondía debajo de los sombreros. Un juego simple, pero muy divertido, y con buenos ports.

1984



CHEYENNE

✶ ARCADE - NES ✶ EXIDY

Otro juego de disparo con pistola de luz, que, esta vez, nos invitaba a proteger a "Buster Badshot" de todo tipo de peligros en lugares clásicos del cine del oeste, desde un "saloon" a una mina, el desierto, una travesía en carreta... Debíamos disparar prácticamente a todo, desde forajidos a animales salvajes. Había planeado un port para NES, pero nunca vio la luz.

1985



LAW OF THE WEST

✶ APPLE II - C64 - FAMICOM ✶ ACCOLADE

Aventura gráfica rubricada por el fundador de Accolade, Alan Miller (el único juego diseñado por él en esta etapa). Se trataba de un juego en el que encarnábamos al sheriff de un pequeño pueblo, eligiendo distintas respuestas en los diálogos. Como curiosidad, se adaptó a la 8 bits de Nintendo, pero sólo para el mercado japonés (no llegó ni a Europa ni a EE.UU.).

1989



BIG CHALLENGE! GUN FIGHTER

✶ FAMICOM DISK SYSTEM ✶ JALECO

Famicom Disk, el accesorio que Nintendo no sacó de Japón, también tuvo su ración del lejano Oeste, como este plataformas con seis niveles ambientado en él. Aparte de saltos, también había acción (disponíamos de cuatro armas) para acabar con los forajidos y, al final de cada nivel, un jefe. Un juego muy amigable, ya que se podía jugar sin conocer el idioma.

1989



WANTED!

✶ MASTER SYSTEM ✶ SANRITSU / SEGA

Master System también tuvo su ración de arcades de disparo con pistola de luz. Tres fases, con varios niveles, en las que encarnábamos al sheriff y debíamos abatir a los bandidos en diversas situaciones: a la puerta del salón, en carreta, en el desierto... Además, debíamos evitar disparar a civiles o bandoleros que se rendían (si no, perdíamos vida).

1991



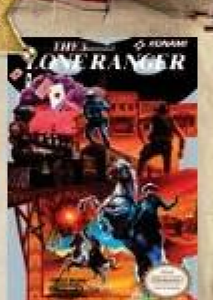
COWBOY KID

✶ NES ✶ ROMSTAR / VISCO GAMES

Inspirado por (por no decir que copiaba) la saga *Goemon* de Konami, este título ofrecía un desarrollo similar, y era posible jugarlo en modo cooperativo. Recorríamos ciudades del lejano Oeste, hablando con personajes, participando en minijuegos y, sobre todo, acabando con enemigos. Cuando teníamos el nivel necesario, ascendíamos a sheriff, y podíamos acabar con un forajido para ganar más dinero.

1991





LONE RANGER

✶ NES ✶ KONAMI

Esta obra de Konami no salió de EE.UU., donde el personaje es todo un clásico de los seriales de radio y televisión. El juego seguía la trama de la obra y nos invitaba a superar niveles de diversa índole, desde plataformeo y tiros 2D con scroll lateral a fragmentos de disparo en primera persona o con vista aérea. El objetivo era salvar al presidente de EE.UU. de la banda de Butch Cavendish, un clásico de la serie.

1991



SUNSET RIDERS

✶ ARCADE - MEGA DRIVE - SNES ✶ KONAMI

¿Qué decir de este inolvidable clásico? Pues que Konami lo clavó. Desde su modo para cuatro jugadores (en la recreativa) a su estética cartoon o sus inolvidables situaciones, como correr sobre una estampida de ganado o pisar por accidente un rastrillo, todo en él es memorable. Hasta los ports a consola fueron muy decentes. Un clásico que debes jugar sí o sí.

1985



EXPRESS RAIDER

✶ ARCADE - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC - C64
✶ DATA EAST

Los creadores de clásicos como *Sly Spy* o *Dragon Ninja* también tuvieron tiempo para crear este simpático arcade, que combinaba distintos tipos de niveles, desde algunos con scroll lateral que mezclaban combate cuerpo a cuerpo con plataformas, a otros de disparo a caballo. Un título dificilillo, pero que convenció a quienes lo jugamos. Está en Switch.

1985





GUN.SMOKE

✶ ARCADE - NES ✶ CAPCOM

Capcom no sólo nos deleitó en 1985 con *Commando*, sino que también le dio tiempo a lanzar *Gun.Smoke*, obra de Yoshiki Okamoto. Ambos juegos compartían un montón de elementos: juego de disparo con personajes "humanos" con scroll vertical, vista aérea, eran difíciles... pero también con diferencias, como que aquí contábamos con tres botones de tiro, para disparar en distintas direcciones...

1985



IRON HORSE

✶ ARCADE ✶ KONAMI

Konami les cogió el gustillo a los juegos del Oeste, como muestra esta adaptación de *Green Beret / Rush'n Attack* a esta temática. El desarrollo era el mismo: recorrer niveles 2D, en este caso trenes, acabando con todos los enemigos usando cualquiera de las tres armas disponibles (pistola, látigo o puños). No tuvo conversión doméstica, aunque hubiera molado.

1990



BLOOD BROS

✶ ARCADE ✶ TAD CORPORATION

Tras el éxito de *Cabal*, TAD Corporation "clonó" dos años después su éxito ambientándolo en el lejano Oeste. Las mecánicas seguían siendo las mismas: acabar con todos los enemigos que aparecieran en pantalla, aparte de destruir el decorado. Podíamos rodar, lanzar granadas... Estaba previsto un port para SNES, pero se canceló por enfermedad del responsable.

1990



MAD DOG MCCREE

✶ ARCADE - MEGA CD - CD-I - WII - 3DS
✶ AMERICAN LASER GAMES

¿Quién no recuerda esta recreativa de disparo con pistola de luz e imagen real, que remitía a las películas del Oeste de los años 90? Sus altos valores de producción (incluía hasta escenas cuando nos herían) o detalles como tener que esperar a que desenfundaran los enemigos están grabados en nuestra memoria.

1990
1991



BACK TO THE FUTURE III

✶ MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - NES - AMIGA - AMSTRAD CPC - ZX SPECTRUM ✶ IMAGE SOFTWARE

Esta jugosa licencia contó con diversos juegos (el de NES lo desarrolló otro equipo y tenía también la segunda peli). Esta otra versión para 16 bits contaba con cuatro niveles, de desarrollo distinto (había pruebas de disparo, niveles de plataformeo...). Incluso entre las distintas plataformas, hubo ligeras diferencias de desarrollo.

1992



HEATED BARREL

✶ ARCADE ✶ TAD CORPORATION

Otra pequeña joya arcade que pasó más o menos desapercibida en nuestro país. Un juego de disparo con scroll lateral, para uno o dos jugadores (como en *Blood Bros*, un vaquero y un indio), en el que debíamos acabar con hordas de enemigos y un jefe final en cada nivel. El pixel art, la buena velocidad de juego y unos estereotipos bastante cómicos hicieron el resto.

1992



WILD WEST C.O.W. BOYS OF MOO MESA

✶ ARCADE ✶ KONAMI

Lo más parecido al soñado *Sunset Riders 2*, sólo que, en esta ocasión, con una licencia de dibujos animados que no se emitió en España. Un juego con un estilo visual "cartoon" más depurado, sprites más grandes y detallados, y un estilo de juego similar. No tuvo port doméstico.

1994



AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST

✶ SNES - PC ✶ HUDSON SOFT

Basado en la película homónima, es una de las caras más "suaves" y bellas del salvaje Oeste. Estaba protagonizado por Fievel y, en él, aguardaban niveles 2D con saltos, disparos y scroll lateral. Podíamos evitar a los gatos o enfrentarnos a ellos con una pistola que no "mataba".

1994



FAST DRAW SHOWDOWN

✶ ARCADE - WII - PS3 ✶ AMERICAN LASER GAMES

Uno de los últimos juegos de disparo sobre raíles con imagen real de la compañía que creó *Mad Dog McCree*. Se rodó en Old Tucson Studios, donde se han filmado muchos westerns. Se centraba en los duelos de uno contra uno (aunque había uno contra dos), en los que debíamos desenfundar y ser más rápidos que los rivales. La recreativa se adaptó a Wii y PS3.

1994

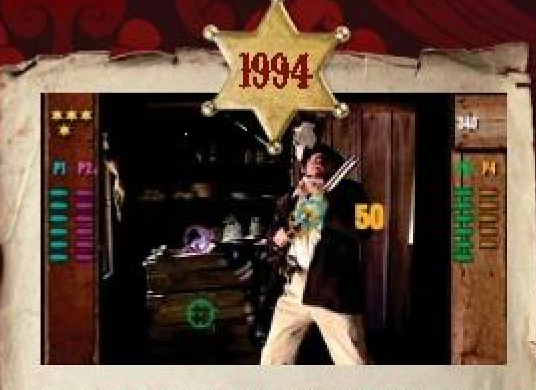


LETHAL ENFORCERS II

✶ ARCADE - MEGA DRIVE - MEGA CD - PSX ✶ KONAMI

Secuela que, en realidad, hizo las veces de precuela de *Lethal Enforcers*, el juego de disparo con pistola de luz en el que combatíamos al crimen organizado (con actores digitalizados). En esta ocasión, viajábamos al lejano Oeste, donde podíamos hacer uso de variadas armas y combatir contra centenares de enemigos, en todo tipo de localizaciones, a dobles.

1994



THE LAST BOUNTY HUNTER

✶ ARCADE - CD-I - 3DO - WII - PS3 ✶ AMERICAN LASER G

Viendo su fin cerca, American Laser Games tuvo un 1994 bastante ajetreado. Éste fue el último juego que adaptó a otros sistemas (CD-i, por ejemplo). Aquí, encarnábamos a un cazarrecompensas que debía ir abatiendo a forajidos, lo que nos reportaba dinero. Podíamos usar más armas, como pistolas con cargadores más grandes o una escopeta. Fue incluido en el recopilatorio de *Mad Dog McCree* de Wii.

1994



WILD GUNS

✶ SUPER NINTENDO ✶ NATSUME

Lo más parecido a *Blood Bros* que se pudo jugar en Super Nintendo, incluido modo a dobles. Un título difícil donde los haya, con impresionantes jefes finales y un estilo artístico bellísimo, que ya ha sido puesto al día en PS4 y Switch, con nuevos personajes y otros extras. Al menos, podrás jugarlo sin dejarte un riñón: la versión PAL de SNES está muy cotizada.

1995



ALONE IN THE DARK 3

✶ PC - PC-98 ✶ INFOGRAMES

Tras el éxito de las dos primeras aventuras de Edward Carnby, Infogrames cambió un poco el tono con esta tercera entrega, que nos llevaba a un pueblo del Oeste para investigar la extraña desaparición de un equipo de rodaje. En la zona nos esperaban una especie de cowboys zombis, capaces de disparar pistolas y fusiles de cerrojo. Nos quedamos sin él en consola...

1996



LUCKY LUKE THE VIDEO GAME

✶ SNES - MEGA DRIVE - CD-I - GAME BOY - GB COLOR - PLAYSTATION ✶ INFOGRAMES

Uno de los personajes más conocidos del cómic franco-belga, obra de Morris, es este vaquero, que, por supuesto, ha tenido bastantes juegos a lo largo del tiempo. Éste en concreto recreó la estética del cómic a la perfección (en SNES). Aparte de las fases de acción y plataformas, otras tenían un logrado desarrollo "pseudo 3D" (montar a caballo, en canoa...).

1997



BLOOD

✶ PC ✶ GT INTERACTIVE

Monolith Productions, los creadores del reciente *Sombras de Guerra* o la serie de shooters paranormales *F.E.A.R.*, comenzaron su andadura con este shooter de PC, en el que encarnábamos a una suerte de zombi de un vaquero dispuesto a vengarse del dios del mal de turno. Como su nombre adelantaba, había bastante gore y violencia. Muy pixelada, eso sí.

1997



GUNMAN'S PROOF

✶ SUPER FAMICOM ✶ ASCII

De entre todos los juegos que llevamos, faltaba "algo": un clon de *The Legend of Zelda* ambientado en el Oeste. Pues existe, y se llama *Gunman's Proof*. Esta obra de Ascii salió sólo en Super Famicom, y nadie se atrevió a sacarlo de Japón porque apareció muy al final de la vida de SNES. Era parecido hasta en la interfaz, aunque también tenía personalidad, con un humor absurdo y un universo rico y original.

1997



OUTLAWS

✶ PC ✶ LUCASARTS

Utilizó el motor gráfico Jedi Engine, empleado por primera vez en el primer *Dark Forces*. Nos ponía en la piel de un Marshal de los Estados Unidos retirado, con el objetivo de ajusticiar a los bandidos que mataron a su mujer y secuestraron a su hija. Junto con *Blood*, fue uno de los primeros shooters en abordar esta ambientación desde una perspectiva subjetiva.

1994



SHOOTOUT AT OLD TUCSON

✶ ARCADE ✶ AMERICAN LASER GAMES

El último juego de American Laser Games, desarrollado con la tecnología de 3DO. Es el único juego de la compañía que no fue portado a otro sistema (se iba a adaptar a 3DO, pero nunca vio la luz). De nuevo, se trataba de un juego de disparo con pistolas de luz, pero con un presupuesto muchísimo más bajo, lo que se dejaba notar en prácticamente todo.

1994

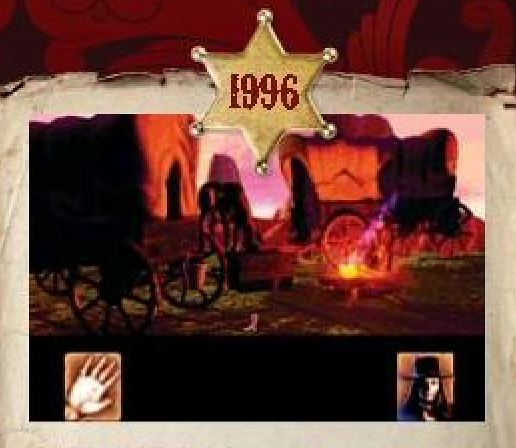


TIN STAR

✶ SNES ✶ SOFTWARE CREATIONS / NINTENDO

Otro juego de disparos en primera persona que podíamos jugar con el mando, el ratón de SNES y el Super Scope (el bazooka). El esquema de juego nos invitaba a superar niveles (llamados días) compuestos por distintas fases, desde un entrenamiento a fases de acción (en trenes, atracos a bancos...) o, incluso, duelos. El estilo "cartoon" lo hacía bastante amigable para los jugadores de menor edad.

1996



SILVERLOAD

✶ PC - PLAYSTATION ✶ MILLENIUM INT. / PSYGNOSIS

Otra aventura gráfica... pero muy distinta. Aquí, había hombres lobo, vampiros, fantasmas... Debíamos rescatar a un niño separado de su padre por las fuerzas del mal que habitaban un poblado. Buscar objetos, interactuar y hablar con otros personajes es lo que nos esperaba, junto con toques gore y violencia. PlayStation tuvo su versión, pero sólo se lanzó en EE.UU.

1996



WILD ARMS

✶ PLAYSTATION ✶ AGETEC

Coge las mecánicas clásicas de los juegos de rol nipones, añádeles un aspecto "mono", una ambientación del Oeste y algunas ideas propias, "et voilá", un clásico que sigue instalado en nuestros recuerdos. La peculiar mezcla de anime y música propia del wéstern ya adelantaba que era algo único (que, además, llegó traducido). Y lo fue: sus secuelas no lo superaron.

1997



TENGAI MAKYO THE APOCALYPSE IV

✶ SATURN - PSP ✶ HUDSON SOFT

Un atípico J-RPG, con combates por turnos, puntos de vida y magia, que se ambientaba en una versión alternativa y anacrónica del Oeste, en la que tenían cabida motos, mechas gigantes... y muchas locuras más. De hecho, en nuestro equipo había indios, robots y más.

1999



RISING ZAN

✶ PLAYSTATION ✶ UEP SYSTEMS / AGETEC

Fruto de la creatividad que reinó en PlayStation, nació esta ida de olla, que combinaba el Oeste americano con la cultura samurái japonesa, lo que nos permitía manejar a un cowboy capaz de disparar, combatir con katana y hacer combos con ambas armas. Su humor absurdo y su personalidad hicieron el resto.

EL OESTE EN MICROORDENADORES DE 8 BITS

No sería justo acabar este artículo sin mencionar, ni de pasada, uno de los grandes pozos de petróleo jugable a la hora de recrear el lejano Oeste. Los microordenadores fueron fértiles a la hora de recrear esta ambientación desde todas las ópticas posibles, desde la simulación histórica con vocación educativa de *The Oregon Trail* (1) a la acción más lúdica de *High Noon* (2) u *Outlaws* (3). Ya en la segunda mitad de la década los 80 hubo aventuras gráficas como *Gold Rush!* (4), pequeñas maravillas isométricas con el motor Filmation como *Gunfright* (5) o juegos de acción más elaborados, como *Kane* (6). Son sólo un puñado de nombres de una lista más amplia, de una época donde las limitaciones se superaban con creatividad.

1



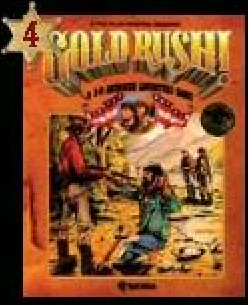
2



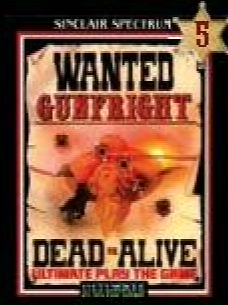
3



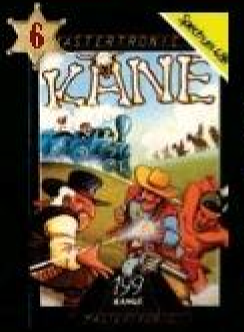
4



5



6



1. OREGON TRAIL 1971 (Microsoft Windows, Apple II, Commodore 64)
2. HIGH NOON 1984 (C64)
3. OUTLAWS 1985 (C64)
4. GOLD RUSH 1988 (Amiga, Atari ST, DOS, Mac)
5. GUNFRIGHT 1986 (ZX Spectrum, Amstrad, MSX)
6. KANE 1986 (C64. Amstrad CPC, ZX Spectrum, BBC Micro)



MUCHO MÁS QUE RELOJES Y CALCULADORAS

CASIO

Cuando el nombre de Casio sale a la palestra, es fácil pensar en calculadoras y en relojes. También es posible que hayamos visto su logotipo en cámaras digitales, impresoras, los teclados musicales Casiotone… Pero es bastante probable que la faceta videojueguil de tan popular compañía os suene un poco a chino. O a japonés, más concretamente. Hagamos un poco de luz, porque verdaderamente merece la pena repasar esta faceta tan poco popular de una empresa a todas luces legendaria.

Por José Manuel Fernández “Spidey”

En los 80 había toda una serie momentos que se grababan a fuego en el corazón de cualquier niño de la época. Espinete campaba por Barrio Sésamo cuando caía la tarde, y al rebufo andaban programas como *Planeta Imaginario* o *La Cometa Blanca*. Los fines de semana nos entregábamos a David el gnomo o a D'artacan, y si teníamos suerte, nos aferrábamos a los breves instantes en los que la televisión se quedaba libre para darle a eso tan raro que eran los videojuegos. En este contexto, un nombre como el de Casio se cuela en nuestros recuerdos, con sonidos como el de la machacona e icónica demo ("Yama no ongakuka") del teclado musical PT-10 o el inconfundible aroma del bazar de la zona con sus múltiples, y siempre golosas, "japonesadas" de importación.

¿Quién no ha tenido un reloj o una calculadora Casio? ¡¿Y un reloj-calculadora?! De un modo u otro, su logotipo siempre estaba ahí, ejerciendo en lo tecnológico algo muy similar a lo que hoy nos ocurre con la marca Coca-Cola, que está allá donde miremos. Lo curioso es que en occidente sólo atisbamos una pequeñísima porción de lo que esta empresa lleva regalándole a Japón desde que el ingeniero Tadao Kashio y sus hermanos fundaran en 1946 Kashio Seisakujo.

Su primer impacto comercial estaba en sí bastante alejado de la tecnología, si bien se tornó ciertamente atractivo para un país que acababa de salir de la 2ª GM y veía su territorio ocupado por las fuerzas aliadas. El invento en cuestión era la pipa yubiwa ("yubiwa" en japonés significa "anillo"), un arete sobre el que se podía enganchar un cigarro, con el propósito de dejar libre la mano mientras se consumía el pitillo. Generó tales beneficios que el centro de investigación y desarrollo de nuevas tecnologías de Casio Computer, ya establecidos como tal en 1957, pudo volcarse en la construcción de la primera calculadora electrónica del mercado, ingenio que aún hoy día es sorprendente ver en funcionamiento.



» [MSX] Salvo honrosas excepciones, la originalidad no era el punto fuerte de Casio. Es el caso de *Exoide Z*.



» [MSX] *Excite Jockey* fue el primer juego de Casio para MSX. Ya tenían experiencia con otras máquinas.

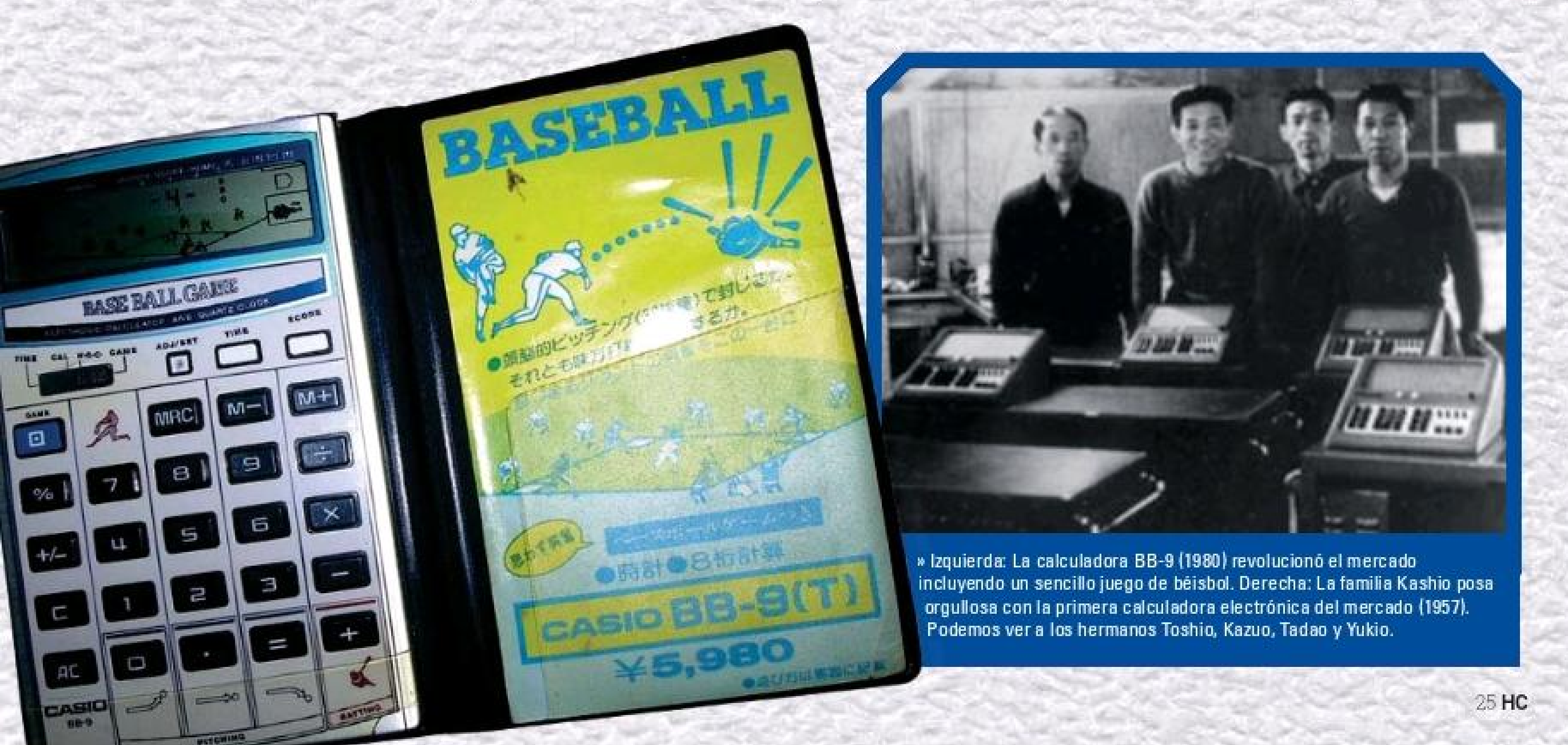
Con Casio ya colocada en una posición de importancia dentro de lo que era el negocio tecnológico japonés, volvieron a convulsionar el mercado a finales de la década de los sesenta comercializando el primer reloj de pulsera de cuarzo con pantalla digital de cristal líquido. Así nació el "Casiotron", revolucionando la industria de la relojería al presentar todo un avance tecnológico en su expresión más reducida, o sea, un visor LCD lo suficientemente diminuto como para poderse sujetar en la muñeca. Este factor no sólo impulsaría aún más a Casio, sino que sería muy relevante de cara a su introducción en el sector de los videojuegos, concretamente en el de las consolas handheld.

Y llegaron los años ochenta. Casio se había convertido en todo un referente, llegando al punto de que pensar en tecnología japonesa era pensar en Casio. Y como tal, resultaba complicado que no probara suerte de alguna manera en el mundo de los juegos de vídeo. Y es que la trayectoria de Casio en el mundo del ocio electrónico es de lo más interesante, con una compañía que no sólo se atrevió a competir de tú a tú con Nintendo en su aparente monopolio con las *Game & Watch*, sino que lanzó sus propias consolas, varios modelos de ordenadores y un catálogo al más alto nivel.

COMIENZA LA DIVERSIÓN

Gunpei Yokoi llegó a contar que la inspiración para las *Game & Watch* de Nintendo le vino cuando, viajando en tren, vio como un hombre aporreaba los botones de una calculadora, como buscando algún tipo de distracción. Ahí fue cuando el ingeniero de Kyoto pensó en desarrollar juegos de bolsillo que divirtieran tanto a niños como a adultos, consumando con ello un éxito sin precedentes. Nintendo pondría en el mercado una línea de 59 consolas *Game & Watch*, entre 1980 y 1991, y todas y cada una de ellas utilizaban algunas de las características diseñadas por Casio en la parcela del LCD.

Lo realmente curioso es que el papel de Casio no se quedaba únicamente en lo concerniente al desarrollo de la tecnología del cristal líquido, ya que la cruenta batalla que sostenía con Sharp de cara al mercado de las calculadoras devaluó de forma desmesurada el coste de las pantallas LCD. Esta crisis propició el que Nintendo obtuviera a precio de saldo un elemento primordial en »



» Izquierda: La calculadora BB-9 (1980) revolucionó el mercado incluyendo un sencillo juego de béisbol. Derecha: La familia Kashio posa orgullosa con la primera calculadora electrónica del mercado (1957). Podemos ver a los hermanos Toshio, Kazuo, Tadao y Yukio.



» Casio no sólo se encargó de producir sus propios videojuegos, sino que también publicó cartuchos desarrollados por otras compañías como Konami, dB-Soft o Irem. Lo bueno es que, al lado de lo realizado por estas compañías, los juegos de Casio no desentonaban un ápice.

» sus maquinitas, y en consecuencia se puede decir que, como si de una simbiosis elemental se tratara, las *Game & Watch* dieron nueva vida a lo que, hablando de las pantallas de marras, en sí era una característica que ya se antojaba vetusta tanto en lo tecnológico como a nivel de negocio.

Ante esta perspectiva, y más aun contemplando la gran aceptación de las primerísimas *Game & Watch* de Nintendo, Casio puso en marcha su maquinaria para intentar copar el mercado con sus propias maquinitas en LCD. Y bien que lo hizo, jugando con los números como sólo sabía hacer la empresa de la familia Kashio. De los primerísimos lanzamientos fue la Casio BB-9 (1980), una calculadora que era también un divertido jueguecillo de béisbol. Esta combinación de elementos hizo que muchos niños japoneses quisieran una BB-9 para poder ser los reyes del patio. El éxito fue abrumador, y Casio diversificó esta línea acoplándolos también en relojes y, por supuesto, con bonitas carcasas muy bien montadas y no exentas de innovaciones frente a la competencia.

En total fueron cerca de doscientas maquinitas las producidas por Casio a lo largo de más de una década, alcanzando en ocasiones las ventas de las de Nintendo y superando con creces las cifras conseguidas por las haldhelds de empresas como Bandai, Gakken o Vtech. Destacaron portátiles como *Western Bar* (CG-300, 1990), *Kung-Fu* (CG-310, 1984) o *Soccer* (SG-11, 1984). Se trataba de divertimentos terriblemente sencillos, pero que trataban de añadir un toque de complejidad y distinción. Para que os hagáis una idea, un buen ejemplo es el de *Soccer*, cuya simulación del deporte rey era bastante interesante teniendo en cuenta la exigua potencia del mecanismo en sí. Como muestra, un botón: poseía una tecla analógica para chutar el balón; si la apretábamos con fuerza, más lejos iría el esférico. Sorprendente la profundidad que otorgaba este matiz.

Más curiosa si cabe era la situación de Casio durante los primeros compases de la década de los ochenta. A pesar de todos sus esfuerzos, copando el mercado tecnológico japonés desde varios frentes, como empresa estaba considerada muy por debajo de otros gigantes como Sony, Canon, Mitsubishi o Panasonic.

Casio llegó a producir casi 200 "MÁQUINITAS" LCD a lo largo de MÁS DE UNA DÉCADA, alcanzando en ocasiones las ventas de G&W.

Sin duda alguna contribuía a esta percepción el que Casio apostaba por una tecnología capaz de llegar a todo el mundo gracias a sus bajos precios. También se hicieron especialmente conocidos por hacer de su praxis todo un referente, siempre fijándose en la competencia, analizando los pertinentes marcos de circunstancia y metiéndose en casi todos los fregados. En consecuencia, lanzaban al mercado sus propias versiones de todo en lo que vendría a ser un icónico "bueno, bonito y barato".

De hecho, Casio estaba en una posición preferente en un buen puñado de sectores dentro de la electrónica del ocio. En el sector de las calculadoras eran los número uno. Sus teclados musicales se habían convertido en la primera opción de todo aquel que quisiera iniciarse en la música. Los relojes triunfaban como las patatas fritas, como sus cámaras de fotos. En cierto modo, la familia Kashio se había establecido en una particular zona de confort, aunque nunca dejaba de ponderar el expandirse hacia otros campos del sector electrónico. Las maquinitas handheld estaban contribuyendo lo suyo de cara al crecimiento de la compañía, y la actividad relacionada con los videojuegos parecía estar buscando un movimiento concreto que terminase de propulsar dicha industria a lo más alto. Es entonces cuando estos ingenieros colocaron su punto de mira sobre el desarrollo de hardware y software.

Dirijamos nuestras miras a 1983, año en el que Japón reacciona ante la proliferación de videoconsolas que padecía occidente: Mattel sacaba a dos manos su Intellivision II y el aparatoso Aquarius, Philips expandía la esencia de Odyssey con su Videopac+G7400, y Coleco y su Colecovision trataba de asentarse definitivamente en las tiendas. Los nipones no se cruzarían de brazos, y recelosos de todo lo que llegara desde fuera, fabricaron sus propios "juguetes". Así, Sega lanzaba su SG-1000, Nichibutsu



» El diseño exterior de PV-1000 y PV-2000 era bien hermosote, generando un marcado contraste con la escasa potencia del hardware, sobre todo en el caso de PV-1000. Para colmo, el software de estas máquinas era del todo incompatible entre sí.



» Teniendo en cuenta la tecnología del PV-1000, un juego como *Pooyan* era de lo más meritorio. No mostraba debilidades con respecto a la versión PV-2000, una máquina más potente.

su extraña My Vision, Epoch fabricaba distintas iteraciones de su Cassette Vision, y Nintendo colocaba en el mercado una Famicom que daría mucho que hablar. Y Casio, que no permanecía indiferente ante la nueva moda, fabricaría la PV-1000.

La consola llegaría a los comercios en octubre de 1983, con vistas a tener un catálogo lo suficientemente atractivo de cara a las fiestas navideñas. Y, hasta cierto punto lo tuvo, con una Casio que supo llevar a cabo los acuerdos pertinentes para tener software de Sega, Namco o Konami. El problema es que PV-1000 palidecía frente a la competencia cuando salía a la palestra la capacidad de su hardware, especialmente limitado si lo comparábamos con la SG-1000 de Sega o los por entonces pujantes MSX. Y es que si bien su procesador era el clásico Z80A que tantas y tantas máquinas tuvieron en sus tripas, poseía tan sólo 2 KB de memoria RAM, dedicando un único KB para la generación de caracteres. Sus gráficos tampoco daban para mucha floritura, con una paleta de 8 colores a una resolución de 256x192 píxeles.

Los cartuchos con los que contó la consola apenas superaban la docena: *Pooyan, Super Cobra, Tutankham, Amidar, Dig-Dug, Warp & Warp, Turpin, Pachinko UFO, Fighting Bug, Space Panic, Naughty Boy, Dirty Chameleon, Excite Mahjong*... Es de justicia decir que todos estaban francamente bien realizados pese a las limitaciones técnicas, y eran deliciosos, joystick en mano. Pero algunos detalles, como la incapacidad del hardware de cara a trabajar con sprites, restaban mucho lustre a la hora de contemplarlos en acción. No obstante, títulos como *Tutankham* o *Amidar* suplían con solvencia estas taras, mostrándose como juegos muy notables. Sin embargo, poco se podía hacer frente a los rivales, y menos con una Famicom que, ofreciendo mucho más, costaba de salida exactamente lo mismo: 14.800 ¥.

Para colmo de males, la propia Casio se hizo la competencia a sí misma vendiendo casi simultáneamente el PV-2000, un ordenador personal que también estaba muy orientado al entretenimiento. Todo hay que decirlo, sus responsables fueron muy claros a la hora de vender estas piezas, aclarando de forma meridiana que el software de ambas plataformas era absolutamente incompatible (no así los joysticks). Y es que las características del tosco PV-2000, de hard similar al ofrecido por SG-1000, Colecovision o los MSX, diferían lo suficiente del hardware de PV-1000 como para que sus videojuegos no se entendieran, y así lo demostraban conversiones como las de *Pooyan* o *Super Cobra*, que resultaban ser muy distintas en las dos máquinas.

Aunque se trató de exponer con claridad la diferencia entre los dos formatos, la confusión no dejó de hacer acto de aparición. El público no se atrevió a apostar por una computadora que erróneamente terminaba hermanada con una videoconsola. Por no decir que cualquier atisbo de interés quedaba rápidamente amedrentado por el comienzo de la invasión del sistema MSX, y más aún con el más que convincente peso que generaban marcas como Sony, Sanyo, Matsushita o Yamaha, que lo estaban dando todo por la norma. En cuestión de meses, Casio movió ficha, y el apoyo hacia PV-1000 y PV-2000 se vería comprometido. Es interesante hacer notar que, en conversaciones con Konami para las licencias de desa- »



» Casio se unía al estándar MSX con los modelos PV-7 y PV-16, cuyas características técnicas se situaban en lo más bajo de la gama, aunque su compacto diseño era muy atractivo. Aquí, el PV-16 junto al HB75P de Sony.

LOS MEJORES DE PV-1000 Y PV-2000

No son máquinas que te recomendaríamos para "jugar", pero si puedes hacerte con una de ellas y eres fan de la vieja Konami, algunas piezas de sus exiguos catálogos merecen la pena.



TUTANKHAM. La mejor conversión doméstica de este arcade de Konami la encuentras en PV-10 Divertidísimo y muy bien resuelto técnicamente.



ROC'N ROPE. Otro Konami difícil de ver en un sistema doméstico, esta vez en PV-2000. demuestra que Tokuro Fujiwara ya andaba obsesionado con los cables antes de *Bionic Commando*.



POOYAN. El extravagante shmup porcino de Konami llegó tanto a PV-1000 como a PV-2000 en sendas conversiones, ambas conservando toda la esencia del original.



Casio llegó a un ACUERDO CON KONAMI que se tradujo en el lanzamiento de UN BUEN NÚMERO DE CLÁSICOS para el estándar MSX.

» rrollo de juegos para PV-1000 y PV-2000, se habló largo y tendido de lo que podría significar el MSX en la industria japonesa, por lo que no dejaban de haber motivos de peso para dar un nuevo paso en el terreno informático de la compañía. Al fin y al cabo, si Fujitsu, Pionner o Yamaha habían firmado... ¿por qué no ellos?

APOSTANDO POR EL MSX

De cara a su estreno en los entornos del MSX, Casio se preparó a conciencia con la idea de no dejar nada al azar. La corta experiencia con la consola PV-1000 y el ordenador PV-2000 les sirvió para, como poco, no comenzar con mal pie. Establecieron unas bases estupendas en lo que a software se refiere, aunque en lo concerniente al hardware, las particulares políticas de empresa de Casio chocaron violentamente con las normas establecidas por Ascii Corporation sobre las que se regía el estándar MSX.

Fue en 1984 cuando Casio comenzó a vender su nueva línea de ordenadores: primero los PV-7 y PV-16, y más tarde, los modelos MX-10 y MX-101 (una versión del MX-10 con antenas de televisión). Aquí pudimos disfrutar del MX-15, que en sí era una adaptación del MX-10 para occidente, pudiéndose adquirir de forma oficial en España. Todos estos modelos eran compactos, diseñados con esmero para ocupar muy poco espacio. Resultaban muy atractivos a la vista, aunque su particular elegancia contrastaba con el hecho de que no terminaban de ser todo lo ergonómicos que cabría esperar. Gran culpa de ello recaía en el teclado, con teclas de plástico separadas al estilo ZX Spectrum.

Luego están las carencias de estas máquinas con respecto a los ordenadores de otros fabricantes, y es ahí donde la producción de Casio bordeaba las normas del estándar con el único fin de reducir costes y poder venderlos baratos. Para empezar, estableció un nuevo límite en lo que a la memoria RAM se refiere, pero para mínimos, con el modelo PV-7 vistiendo tan sólo 8 KB. Luego estaban asuntos como el de los slots de cartuchos, disponiendo de una única ranura cuando lo habitual era que existieran dos; o la ausencia de puertos importantes, como el de impresora o el de casete estándar. Todo esto era subsanable con expansiones, como la KB-7 y la FA-32, también fabricadas por Casio; pero el motivo fundamental de todas estas carencias era que el importe no superase los treinta mil yenes. Esto contribuyó a que tanto el PV-7 como el PV-16 llegasen desde el Sanno Institute of Management a muchos colegios japoneses, informatizando al alumnado bajo las nuevas denominaciones Sanno SPCmk-II y Sanno SPCmk-III, respectivamente.

Más reducidos fueron los modelos MX-10 y MX-101, y decimos reducidos en el más estricto sentido de la palabra. El objetivo de Casio era fabricar un ordenador pequeño donde los haya, eliminando en el proceso detalles que el PV-16 había corregido con respecto al PV-7, como la conexión estándar para reproductores de cintas casete (algo que sí arregló la versión occidental, el MX-15). El teclado, que seguía siendo poco propicio para un uso intensivo, pasaba para la ocasión a tener botones de goma, delatando que su concepción estaba orientada para el juego. Por supuesto, se agradecía el precio de estas máquinas, por debajo de los 20.000 yenes, entendible si teníamos en cuenta que los MSX de segunda generación ya estaban en el mercado.

El planteamiento de Casio se basaba fundamentalmente en un apoyo absoluto desde el desarrollo interno de software específico para la norma MSX. La estrategia de la empresa era la de crear un ecosistema en el que tanto sus computadoras como sus cartuchos se relacionaran de manera inequívoca, a la par que la calidad de los programas hablara por sí sola con la idea de aprovechar el factor estándar. Los lazos ya trazados con una empresa

» Casio bordeó las normas del estándar MSX con sus pequeños ordenadores, pero eran tremendamente solventes para disfrutar del gran catálogo existente para los MSX de primera generación.



» El modelo MX-10 reducía casi a la mitad el tamaño del ya de por sí diminuto PV-7. Era toda una monada.



» [MSX] *Car Fighter* se dejaba de sutilezas a la hora de inspirarse en la mecánica y en los gráficos del clásico *Road Fighter* de Konami.

» [MSX] Por aquí lo conocíamos como 'el ninja de Casio'. Iga Ninpou Chou - Mangetsujou no Tatakai era un juego sensacional.



» [MSX] El último videojuego de Casio para MSX fue *Issunboushi No Donnamondai*, un estupendo arcade, como gran parte de su catálogo.



» [MSX] El mítico *Twin Bee* de Konami también entró a formar parte del catálogo de Casio. Una muy buena conversión de la recreativa.

como Konami, que aún no disponía de una infraestructura sólida para la distribución de sus producciones, hizo que llegaran a un acuerdo de distribución que ayudaría a que el catálogo de Casio en MSX abultara más. Y no es moco de pavo disponer en tu línea de productos de títulos como *Circus Charlie*, *King's Valley* o los dos *Yie Ar Kung-Fu*.

Con todo, el factor Konami parece estar muy presente dentro de lo que era la producción propia de Casio, con su estudio muy pendiente de los éxitos de la famosa casa de software. De hecho, es fácil encontrar en muchos de sus éxitos para MSX el "reflejo" desarrollado por Casio. Si Konami tenía a *Road Fighter*, Casio sacaba su *Car Fighter*. Si Konami triunfó con *The Goonies*, Casio lo usaría de inspiración para su *Yokai Yashiki*. Si Konami alucinó al personal con *Knightmare*, Casio haría lo propio con *Yami no ryuu ou Hades no monshou*... Es de justicia enumerar los más de treinta videojuegos que puso Casio a la venta (y digo "enumerar" porque estaban numerados). Además, también lanzó en el mismo formato utilidades como ampliaciones de memoria, interpretes Basic para principiantes o una aplicación para la realización de gráficos, así como una tableta de dibujo de calidad más que aceptable. Pero en lo que a los juegos respecta, el material es cuantioso y de lo mejorcito para el sistema japonés.

El primer cartucho salido de la factoría de Casio fue *Exciting Jockey*, una de esas rarezas que tanto gustan al público nipón. Existían dos modalidades: una, en la que manejamos directamente al jockey, y otra, en la que hasta cuatro jugadores pueden apostar al caballo ganador. A tan japonés lanzamiento le seguiría *Exciting Baseball*, un sencillo, pero divertidísimo, juego de béisbol que, casualidades de la vida, coincidía tanto en tiempo como en mecánicas con *Konami's Baseball*. También de 1984 es *MSX Baseball*, de Matsushita, siendo un año especialmente generoso para este deporte en su vertiente videojueguil.

Con el número 3 vendría un concepto aparentemente original, *Ski Command*, donde nos pondríamos en la piel de un agente especial que debía combatir al enemigo sobre lo que era un trepidante descenso nevado. A pesar de los esquíes y la posibilidad de abatir al enemigo con nuestro rifle, recordaba sobremanera al mitiquísimo *Antarctic Adventure* de Konami, lo cual no le restaba méritos, ya que *Ski Command* era, y sigue siendo, tan trepidante como divertido.

El cuarto en liza es un viejo conocido, *Pachinko UFO*, un título que Casio ya había llevado a sus PV-1000 y PV-2000. Cabe decir que, aun siendo el hardware de esta última máquina muy similar al de MSX, no se realizó una traslación directa, siendo el código totalmente nuevo (y no precisamente mejor). A modo de curiosidad, comentar que este *Pachinko UFO* estaba basado en una máquina de pachinko auténtica.

Konami se estrenaba en el line-up de Casio con *Circus Charlie*, asumiendo las maneras del ejemplar número 5 de la colección, mientras que *Konami's Tennis* sería el sexto. En los dos casos, el programa era exactamente el mismo que en las versiones originales de Konami, cambiando sólo la caja y el diseño del cartucho. Por lo demás, dos auténticos clásicos del sistema que no han envejecido un ápice.

Entrados en 1985 llegamos al 7, topándonos de bruces ante el particular caso de estar ante una propuesta que ni es de Casio ni está programada por Konami. Se trata de todo un clásico del software nipón: *Flappy Limited*, de dB-Soft. Tras su paso por Sharp X1, Sharp MZ-800, PC-8801 y Famicom, este *Flappy* (un arcade muy en la línea de *Eggerland Mistery*) enloquecería al más cuerdo con sus enrevesadas pantallas.

La octava portada anunciaba inequívocamente que en su interior acogía a toda una leyenda del software de entretenimiento: *Yie Ar Kung-Fu*. Tampoco veríamos alteraciones en lo que respecta al código; por poner una queja, se echaría en falta la espectacular portada que lucía el original, con aquel remedo de Bruce Lee listo para repartir tollinas. Aprovechamos para comentar que esta conversión de *Yie Ar Kung-Fu*, similar a la que recibiera Famicom, difiere sobremanera del arcade recretivo, que era en general mucho más grande y complejo.

Volvería dB-Soft para el noveno título con *Volguard*, una especie de *Scramble* súper vitaminado que ya se había paseado por los PC-8801 de Nec. El principal reclamo de *Volguard* era el poder fusionar las naves protagonistas para así manejar un gigantesco mecha, aliciente suficiente como para adquirir este cartucho con los ojos vendados. Destaca el interesante scroll parallax de tres capas, bastante llamativo para la época.

Un número tan redondo como el 10 debe albergar en su interior un programa de importancia. Y así fue, con una Konami que dio lo mejor de sí misma en *King's Valley*. Esta mezcla entre plataformas, puzles y juego a lo *Lode Runner* hizo que no pocos usuarios de MSX se tirasen de los pelos, en lo que era un desafío de proporciones cósmicas. Si hoy saliera en forma de indie, a buen seguro que sería un exitazo.

Quizás justo al revés que el siguiente cartucho: *MopiRanger*, posiblemente una de las obras más infravaloradas de Konami. No era más que un *Pac-Man* o un *Crush Roller* más o menos evolucionado, pero no terminaba de llamar la atención por su discreto apartado visual ni por una mecánica que ya en 1985 se antojaba como caduca. No obstante, *MopiRanger* era entretenido, y en algunos momentos sonrojantemente difícil. »



» Tras *Circus Charlie* y *Tennis*, *Yie Ar Kung-fu* sería el tercer cartucho de Konami en viajar al magno catálogo de Casio. Esta primera entrega para MSX no ha envejecido muy bien que digamos, pero ni por esas es posible quitarle la vitola de clásico.



» [MSX] *Yami no Ryu ou Hades no Monshou* (*Emblem of the Dragon King Hades of Darkness*) era un shmup impresionante.



» [MSX] *Car Fighter* copiaba todo lo que ofrecía la versión MSX de *Road Fighter* (foto)... ¡que también publicó la propia Casio!



» [MSX] *Shindobaddo Nanatsu no Bouken* (*The Seven Adventures of Sindbad*) recordaba a otro clásico de Konami: *Shaolin's Road*.



» [MSX] *Yokai Yashiki* (*Monster House*) tuvo el honor de ser el único trabajo de Casio que saltó a Famicom. No le faltaban méritos.

» Con la docena volvíamos a disponer de un cartucho desarrollado por Casio: *Ice World*. Se trata de un retorcidísimo arcade al más puro estilo *Pengo*, añadiendo a su metodología lúdica detalles que parecen sacados de *King's Valley* y, por qué no decirlo, de las pesadillas más dementes de un game designer perverso. Como ejercicio de habilidad y puzles era tan monstruoso como magnífico. Casio comenzaba a enseñar la patita...

Eagle Fighter no fue sinónimo de mala suerte con su decimotercera entrega (la primera en alcanzar los 32 KB), ya que como masacramarcianos no estaba nada mal. Tenía una fase de despegue calcada a la del españolísimo arcade *Ambush*, mientras que la parte más shmup mimetizaba las maneras del *Exerion* de Jaleco. La originalidad brillaba por su ausencia, pero estaba bien realizado y divertía lo suyo.

Siguiendo con la racha de Casio llegamos al ejemplar número 14: *Casio World Open*. Porque, amigo lector, era raro el que una compañía japonesa no tuviera su propio "simulador" de golf, y Casio no iba a ser menos. La única pega es que era demasiado parecido a *Konami's Golf*, pero a nuestro humilde entender este de Casio estaba algo mejor realizado, sobre todo en lo concerniente al factor lúdico.

La niña bonita le daba el relevo a dB-Soft, que vería aquí publicado su *Zexas Limited* como ya hiciera en solitario meses antes. Los arcades espaciales repetían una y otra vez en todo catálogo que se preciara de estar a la moda, y para ello este *Zexas* se inspiraba en la recreativa de Konami *Gyruss*. Había que reconocerlo, ponía en pantalla escenas que en 1985 llamaban mucho la atención.

Desde los salones recreativos pisa el acelerador *Road Fighter*, con una conversión de Konami que, por méritos propios, se encuentra entre los programas más memorables de la primera generación de MSX. Tan sencillo como pisar el acelerador y esquivar coches, pero viciaba como pocos y aprovechaba con brillantez la paleta de color del ordenador.

El 17 es *Iga Ninpouten* (*Handbook of Iga's Technique*), protagonizado por un pequeño ninja que para muchos usuarios sería algo así como el personaje emblema de Casio. Se trata de un arcade de acción muy interesante, capaz de combinar distintos estilos en su furioso gameplay. Pero habría que esperar a su secuela para poder disfrutar de la verdadera excelencia en forma de juego de ninjas...

Y he aquí uno de los ejemplos más claros de la fijación del equipo de trabajo de Casio en relación a Konami. Habiendo publicado un único cartucho después de *Road Fighter* y ya lanzan un *Car Fighter* que no puede disimular en nada la herencia recibida. Sí, aquí el coche puede disparar, pero es ver los escenarios, la rutina de scroll, los sprites de los autos... Entretenidísimo, pero es que es imposible ser menos sutiles.

Shindobaddo Nanatsu no Bouken (*The Seven Adventures of Sindbad*) sí es un producto 100% original. Las normas que rigen su jugabilidad eran bastante similares a la del *Shaolin's Road* de Konami, pero había dignidad creativa en este arcade salido de las mil y una noches.

Alcanzamos la veintena con *Exoide-Z*, otro shoot'em up en el que se introduce con calzador la figura del robot gigante luchando contra el malvado imperio galáctico de turno. Esta vez Casio se fija con cierto descaro en *Star Force*, el popular matamarcianos de Tehkan que fue convertido al MSX por Hudson Soft.

El juego número 21 es *Yie Ar Kung-fu II*, cuyo lanzamiento original tuvo lugar en 1985, un año antes de esta edición. Esta secuela era, y sigue siendo, una barbaridad de one vs one, un torrente de creatividad y buen hacer que tuvo mucho que ver en la posterior concepción de *Street Fighter* por parte de Capcom.

El 22 es otro peso pesado de la Konami de MSX: *Knightmare*. Un shooter clásico, al que le cambiamos la nave espacial y los marcianitos por un heroico guerrero (Popolon) y las hordas del infierno. A pesar de su scroll, algo que no teníamos en consideración cuando salió, se trata de un arcade inmejorable por el que no pasan los años.

Recogiendo algunas de las bases jugables del fenomenal *The Goonies*, como no, de Konami, Casio imprime en su lanzamiento 23 un magnífico ejercicio de aventuras y plataformas. *Yokai Yashiki* (*Monster House*) estaba repleto de pasajes misteriosos, monstruos terroríficos y un nivel técnico delicioso en el que

sobresalen sus simpáticos gráficos y un puñado de geniales melodías. Una estupenda aventura que no pasó inadvertida para Irem, que lo convirtió, con algún añadido que otro, a Famicom.

Casio repite al código con *Koneko no Daibouken: Chibi-chan ga iku*, un delicioso plataformas en el que controlábamos a un gatete (cuyo sprite recordaba a Hello Kitty) que tenía la capacidad de crecer como si de Super Mario se tratara. No podía pisar a los enemigos, pero se hacía cargo de ellos tirachinas en ristre. Un "cute game" muy agradable de jugar.

El lanzamiento 25, *Kenja no Ishi* (conocido en occidente como *The Stone of Wisdom*) sorprendía por su llamativo estilo. En sí era lo más parecido a *The Legend of Zelda* que se podía encontrar en un MSX de primera generación, y estaba muy bien realizado. Buenos gráficos, estupendas melodías y un fantástico ritmo que no daba tregua.

En el trato con Irem para trasladar *Monster House* a la consola de 8 bits de Nintendo, se acordó también el que Casio pudiera disponer en su catálogo de *Spelunker*. Creado por Tim Martin, Robert Barber y Cash Foley para la gama de ordenadores de Atari de 8 bits, alcanzó multitud de plataformas, tocando los sistemas japoneses gracias a Irem. Esta versión para MSX merece mucho la pena.



» Aunque el catálogo de Casio incluyó joyas "ajenas" como *Twin Bee* o *Yie Ar Kung-Fu 2*, el soft desarrollado por ellos mismos no desmerecía un ápice de los trabajos de Konami. Casio hizo las cosas muy, pero que muy bien, con juegos tan divertidos como trabajados.

LA CARCASA DE LOOPY incorporaba una impresora térmica con la que PODÍAMOS IMPRIMIR CAPTURAS de pantalla.

La colorida ilustración de portada del número 27 es inconfundible. Así es *Twin Bee*, tan llamativo y ruidoso como jugable hasta la saciedad. Konami hizo una labor encomiable a la hora de programar la versión MSX de su propia recreativa, y que luzca palmito en la serie de Casio es una buena oportunidad para adquirir este cartucho.

El 28 traía la segunda parte de las aventuras del pequeño ninja de Casio: *Iga Ninpou Chou Mangetsujou no Tatakai* (*Battle of Full Moon Castle*), y realzaba magistralmente lo ya visto en el anterior episodio. Es triste que este juegazo que parece salido de las recreativas no tenga la fama de, por ejemplo, los míticos trabajos de Konami o Compile, porque lo merece de medio a medio.

Después del ninjitsu, vuelven las batallas galácticas, esta vez con *Exoide-Z Area 5*. Resulta que tratándose de una secuela de un cartucho lanzado el mismo año, la evolución entre un juego y otro es más que palpable. Sigue siendo un remedo de *Star Force* o *Star Soldier*, pero, haciendo honor a la verdad, al lado de este número 29 da la sensación de que el primer *Exoide-Z* es una producción dos o tres años más antigua… y aunque el fechado del copyright diga lo contrario, es bastante probable que así sea.

Nos encontramos en la treinta con *Moai no Hihou* (*Secret Treasure of Moai*), dando protagonismo a las famosas estatuas de la Isla de Pascua, tan recurrentes en la obra de Konami. Pero estábamos ante un ejemplar cien por cien de Casio, y que si bien recogía algunas ideas de *King's Valley* o *Boulder Dash*, resultaba muy refrescante. Saltos plataformeros, excavaciones y piezas que pueden aplastarnos. Eso y mucho más es este *Moai no Hihou*.

El penúltimo regalo de Casio a los usuarios de MSX era un trepidante shoot'em up que le sería familiar a los fans de *Knightmare* o *Commando: Yami no Ryu ou Hades no Monshou* (*Emblem of the Dragon King Hades of Darkness*) era una bomba que no daba respiro, con cientos de proyectiles en pantalla, monstruos deseosos de quitarnos una vida y desmesurados jefes finales. Un arcade de tomo y lomo que no tenía nada que envidiarle a los clásicos en los que se basa.

El cartucho que cierra la línea de lanzamientos de Casio es posiblemente uno de los más originales. *Issunboushi No Donnamondai* nos pone en la piel de un joven nipón que avanza por el escenario montado en una pequeña barca (un poco a lo *Navy Moves*), defendiéndose de los enemigos con su espada. Al final de cada fase se encuentra el final boss de turno, al que también hay que someter con nuestro filo. Difícil, jugable y bastante bonito.

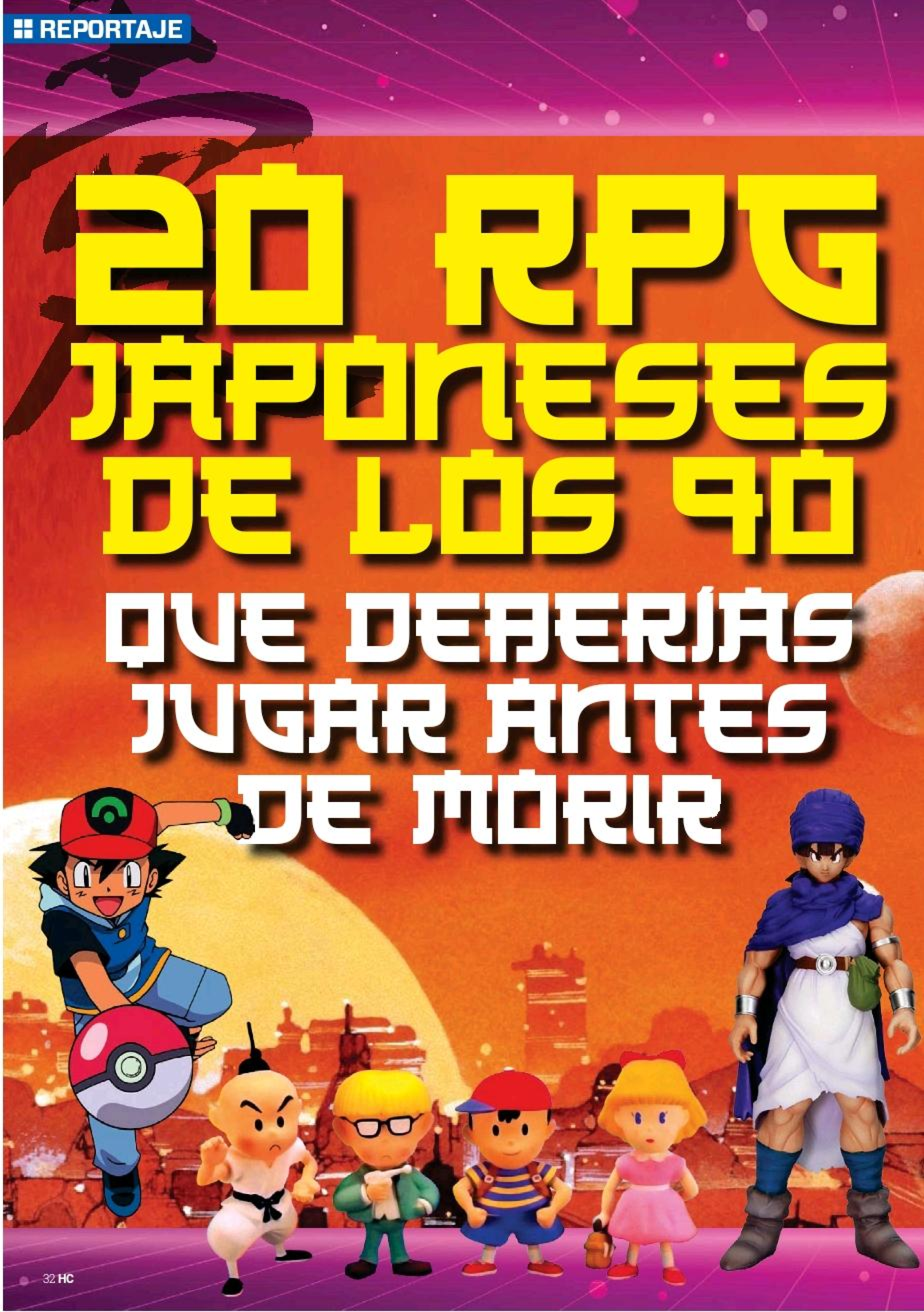
EL FINAL DEL TRAYECTO

¿Por qué frenó Casio la producción y distribución de software para MSX? En 1987 la primera generación de este estándar estaba dando sus últimos coletazos, y ya un año antes Konami había introducido con *Nemesis* (*Gradius*) el concepto MEGAROM en sus cartuchos, saltando de los habituales 32 KB de RAM a unos impactantes 128 KB. Y en 1987, con *Nemesis 2* agregó el chip de sonido SCC para aumentar las capacidades musicales de sus juegos. Asumir estos gastos de fabricación no era algo que Casio contemplara, al igual que el aumento en los valores de producción que requeriría desarrollar para MSX2. Y como tampoco entraban en sus planes fabricar computadoras de segunda generación (las cifras conseguidas con sus anteriores modelos no invitaban a ello), el emporio de la familia Kashio no tuvo otra que olvidarse de los videojuegos de sobremesa por un tiempo.

Por bastante tiempo, de hecho. Hasta 1995, momento en el que alguien dentro del departamento de investigación y desarrollo tiene la fabulosa idea de concebir una videoconsola cuyo target sea en exclusiva el público femenino. Y así nació Loopy, una bonita máquina de 32 bits (con un Hitachi SH-1 en su corazón) cuyos juegos, se lanzaron sólo diez, cometieron el error de extralimitar el concepto de "videojuegos para chicas". Aventuras románticas, quita y pon de disfraces y peinados, programas de dibujo… Todo era excesivamente básico y superficial para unas niñas que venían de jugar con las consolas de Nintendo.

El aparato tenía cosas curiosas, como una impresora térmica que venía de serie en la propia carcasa, permitiendo imprimir capturas de pantalla. Un accesorio llamado Magical Shop permitía a la Casio Loopy ser utilizada con dispositivos externos a la usanza de reproductores de vídeo o DVD, para capturar desde estas fuentes las imágenes y crear nuevos stickers. El concepto no dejaba de ser llamativo, pero no debió terminar de convencer a un público que no dejaba de ver en todo este conglomerado un engendro demasiado edulcorado, dando como resultado unas ventas realmente escuetas. Ahora, sin embargo, es una pieza muy atractiva para los coleccionistas, que aún las pueden conseguir a buen precio.

Y con Loopy terminó esta aventura. Casio sigue estando al pie del cañón en un buen puñado de sectores, pero con los videojuegos cerraron el grifo, aunque el negocio de las handheld sí que se mantuvo durante un buen puñado de años, pudiéndose encontrar todavía alguna que otra maquinita en los bazares de barrio. El resto es historia; una historia que extrañamente tiende a permanecer en el más oscuro de los ostracismos justo cuando Casio ha firmado algunos videojuegos que, quizás viniendo de otra mano, podrían haber dejado su huella en la memoria colectiva. Os desafiamos a comprobarlo de primera mano. ■


20 RPG
JAPONESES
DE LOS 90
QUE DEBERÍAS
JUGAR ANTES
DE MORIR



Todos los géneros han tenido su "época dorada", un momento dulce en que la creatividad y la originalidad no tenían techo. Los 90 fueron los del rol japonés...

Por: Francisco Javier Cabal

Casi todas las épocas y generaciones de hardware han tenido un género "predilecto" (incluso dos), en el que la producción y la calidad subían de nivel, en aspectos como la creatividad, la capacidad técnica o la ambición, convirtiéndose en los referentes en los que se fijaría todo lo que viniera a continuación. Primero fue *Pong* y sus clones; después, los matamarcianos, a los que siguieron los plataformas, la velocidad...

Pero en los noventa, y gracias a que los sistemas domésticos eran más potentes y estaban asentados tras la generación de 8 bits (encabezada por Famicom, SG-1000 y ordenadores personales como el NEC PC-8801), el rol japonés vivió su momento más dulce, un fenómeno que por suerte también acabó saltando a Occidente, ayudando así a asentar el género tras un primer asalto que se quedó en algo bastante "tibio" (se lanzaron en EE.UU., que no en Europa, los primeros *Final Fantasy* y *Dragon Quest* para NES pero sin rozar apenas la gloria vivida en Japón).

Un género, el J-RPG, que desde sus orígenes ha intentado capturar las sensaciones y emociones de los juegos de rol de mesa, trasladando sus ideas a unas mecánicas y unas características muy marcadas (combates por turnos, sistemas económicos, de experiencia y niveles que nos permitían comprar y utilizar mejor equipo y hechizos...), pero a la vez sumamente abierto al incorporar todo tipo de ideas y mecánicas. De hecho, la década de los noventa es, sin duda, la época en la que el género comenzó a experimentar con nuevas ideas, tramas y posibilidades técnicas que ampliaron aún más el espectro de posibilidades que ofrecía el género. Si bien las principales variables ya se habían instaurado en la generación de los 8 bits (action RPG, S-RPG...), como algunas de las sagas decanas del género, en los 90 se ramificaron aún más estos subgéneros, dando lugar, a un espectro más rico y variado. Así, por ejemplo, si el rol táctico ya existía, una serie como *Ogre Battle* se encargó de revolucionar el género abriéndolo con ideas como unas batallas con unos equipos mucho más especializados, en perspectiva isométrica y con un sistema de decisiones que iba ramificando la trama y llevaba al jugador por distintos caminos, según lo que decidiera en cada momento clave.

Un RPG para cada jugador

Además, si en los ochenta el rol japonés giraba en torno a historias algo simples, con la siempre presente y manida lucha entre el bien y el mal desde distintos ángulos, en los noventa irrumpieron con fuerza otras variables: el cuidado del planeta, elementos religiosos, la vida, la muerte, el papel de las armas en la sociedad, la huella de la civilización... Hubo una explosión creativa que permitió que cualquier idea pudiera incorporarse a un juego de rol. Y no sólo eso. La experimentación fue mucho más allá...

Ambientaciones propias de la ciencia ficción, del lejano Oeste, sobre la génesis de la Tierra... No había límites, ni siquiera a la hora de enrevesar la historia o probar nuevas mecánicas jugables: ¿combates al estilo beat'em up? ¿Zonas repletas de saltos y plataformas? ¿Coleccionar monstruos o animales que nos cedieran sus poderes? ¿Viajes en el tiempo? ¿Dimensiones paralelas? ¿Varios personajes manejables? ¿Multijugador cooperativo? Si quedaba alguna piedra por levantar, los estudios japoneses la levantaron, en pos de ofrecer experiencias nuevas. Y todas, casi siempre, con unas memorables bandas sonoras que aún retumban en nuestros tímpanos.

En la segunda mitad de los noventa llegaron las consolas de 32 bits, con PlayStation y Saturn a la cabeza, máquinas que con su capacidad poligonal, y la adopción del formato CD (con el exponencial aumento de capacidad para guardar pistas de audio, escenas de vídeo y otros elementos), volvieron a empujar los límites del género. A esta época pertenece uno de los J-RPG más queridos de todos los tiempos, *Final Fantasy VII*... Un juego que, si bien puede estar entre las obras mas populares del género, y que se gestó en una época increíblemente creativa, no es menos cierto que tomó como base mucho de lo que sus antecesores ya habían creado en los 16 bits, pero bajo un entorno técnico distinto. Fue más una evolución técnica, que jugable. Por eso, en estas páginas hemos seleccionado los 20 J-RPG que deberías disfrutar antes de morir, centrándonos sobre todo en aquellos que hicieron algo único, distinto, y que en la mayoría de casos dejó una huella imborrable. Echaréis en falta algunos nombres, eso por descontado, y con otros no estaréis de acuerdo... pero nadie puede negar que estos 20 títulos apostaron por hacer algo distinto, y en muchos casos lo consiguieron, alcanzando el estatus de juegos de culto y verdaderas obras maestras que, hoy en día, siguen resistiendo el paso del tiempo como unas "jabatas". ■

20 JOYAS DEL J-RPG

Chronno Trigger

■ Enix ■ 1995 ■ SNES ■ Portado a : PSX, DS, PC, móvil ■ Inglés/cast. (sólo móvil)

Para muchos, la obra cumbre del género, y un título adelantado a su tiempo por muchas y variadas razones: viajes en el tiempo, misiones secundarias para profundizar en los personajes, posibilidad de concluir la aventura con diferentes finales, un sistema de batalla único, gráficos que exprimían la capacidad de Super Nintendo, sin olvidar unos diseños de Akira Toriyama, simplemente geniales.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque logra mantener un gran equilibrio en todo: la historia es muy buena, pero sin caer en retorcidas complejidades; la jugabilidad es original, pero siempre se mantiene sencilla; los gráficos, el sonido y su humor, maravillosos.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Su capacidad para sorprender sigue intacta 20 años después. Sigue siendo único.





Final Fantasy VI

■ Square ■ 1994 ■ SNES ■ Portado a: GBA, PSX, PC, móvil... ■ Inglés, castellano

El lanzamiento original de SNES no llegó a Europa, y en USA se lanzó como *FFIII*... pero nada ha impedido que, para muchos, sea el mejor *FF*.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Las bases de la saga ya estaban definidas, pero las reforzó con una trama más madura, un pixel art más cuidado y unos personajes inolvidables.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque es una de las obras clave de la Square noventera (y porque lo tienes hasta para el móvil).

Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

■ GameFreak ■ 1996 (Japón) ■ Game Boy ■ Disponible en: eShop ■ Castellano



La fiebre por la captura de monstruos (y su evolución) comenzó aquí. Un mito que, aunque nos llegó tres años tarde respecto a Japón, caló hondo entre niños, y no tan niños, de los 90.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Sentó las bases de la saga: capturar pokémon (151), entrenarlos, competir contra otros gimnasios, intercambiarlos...

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Cuando algo mueve a tanta gente, algo bueno tendrá. De hecho, la fórmula sigue fiel a sus orígenes.

Secret of Mana

■ Square ■ 1993 ■ SNES ■ Portado a: PS4, Vita, PC, móvil ■ Inglés/Castellano

Square tuvo hueco para el Action RPG, con una colorista propuesta con cooperativo para hasta tres jugadores e ideas como detener la acción para tomar decisiones.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Su exquisita jugabilidad, y porque sigue siendo único por su multijugador.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Por su cooperativo, y porque el reciente "remake" lo ha adaptado bien a las 3D (y en castellano).

Tactics Ogre Let's Cling Together

■ Quest ■ 1995 ■ SNES ■ Portado a: PSX, Saturn, PSP ■ Inglés



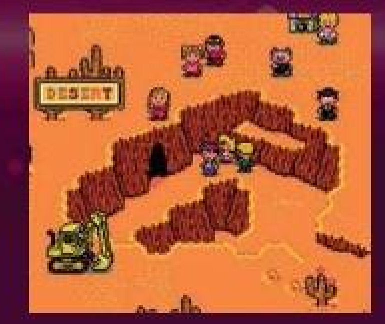
La secuela de *Ogre Battle* cambió de registro al sustituir las batallas de ejércitos a gran escala por unas refriegas entre equipos de unidades individuales en vista isométrica.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque sentó las bases del los J-RPG más tácticos, diferenciando unidades y habilidades, con una buena historia de fondo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque en 2011 se relanzó en PSP, con numerosas mejoras (y su estilo encaja a la perfección en una portátil).

Earthbound

■ **Ape Inc./HAL Lab.**
■ **1994** ■ **SNES**
■ **Disponible en: Wii U**
■ **Idiomas: Inglés**



De forma casi automática, muchos asociamos el rol a mundos de fantasía de corte medieval y héroes de reluciente armadura. Pero ya en 1994 este irrepetible título tiró por tierra esa asociación. ¿Niños como protagonistas? ¿Una invasión alien? ¿En un pueblecito de la "actualidad"? Una joya que, por desgracia, no llegó a Europa hasta 2013 (eShop de Wii U).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Su grado de surrealismo es único en el género, y su sistema de combate es original. Su humor rompe a menudo la cuarta pared.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Aparte de otras entregas de la saga *Mother*, no hay nada igual. Y al estar en Wii U, ya no te arruinarás...

Dragon Quest V

■ **Chunsoft** ■ **1992**
■ **SNES** ■ **Portado a: PS2, DS, Móvil**
■ **Idiomas: Castellano**



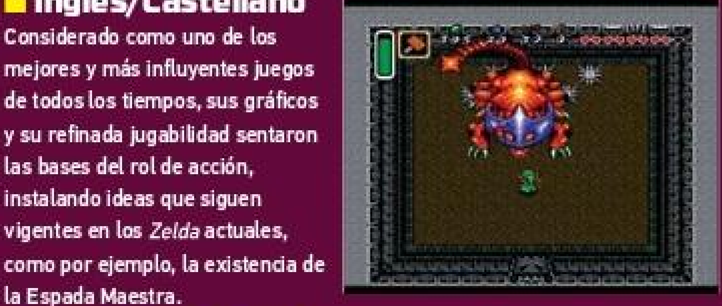
El primer juego de esta venerada serie para SNES no salió de Japón hasta 2009 (remake para DS) pero es considerada la mejor entrega de 16 bits por aspectos como la narrativa, que cuenta la historia del héroe durante varias épocas de su vida. Y con diseños de Akira Toriyama (personajes y criaturas).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Es un J-RPG clásico "de verdad" (combates por turnos, mecánicas...), pero con una narrativa y diseño sobresalientes.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Junto con *DQVI*, *VII* y *VIII*, puedes jugarlo en portátil y en castellano (muy bien localizados).

The Legend of Zelda a Link To The Past

■ **Nintendo** ■ **1992** ■ **SNES** ■ **Portado a: GBA**
■ **Inglés/Castellano**



Considerado como uno de los mejores y más influyentes juegos de todos los tiempos, sus gráficos y su refinada jugabilidad sentaron las bases del rol de acción, instalando ideas que siguen vigentes en los *Zelda* actuales, como por ejemplo, la existencia de la Espada Maestra.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque resulta tan divertido como hace 26 años. Por sus mazmorras, sus puzles o su acción no pasa el tiempo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Pues... por todo. Historia, música, jugabilidad, diseño, mazmorras... todo está cuidado y pulido al máximo.

Mystic Quest Legend

■ **Square** ■ **1993**
■ **SNES** ■ **Portado a: Wii (eShop)** ■ **Inglés**



Muchos se llevarán las manos a la cabeza... ¿este juego aquí? La respuesta es sencilla: si nunca has jugado a un J-RPG, es un buen título para desfogarse y familiarizarse con muchas de sus mecánicas e ideas. Sencillo de jugar, combates por turnos (no aleatorios), con una historia simple y fácil de seguir y algunos elementos memorables, como la banda sonora. No triunfó, pero nadie puede negarle su esfuerzo por acercar el género a la gente.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Lanzado en EE.UU. como *Final Fantasy Mystic Quest*, la prensa americana lo llamó "un FF con crisis de identidad", pero lo cierto es que su identidad está clara: un J-RPG para los que no han jugado a J-RPG.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Está pensado para los profanos en el género. *Mystic Quest* para GB es mejor como juego (es un *Mana*).

Illusion of Time

■ **Quintet** ■ **1995** ■ **SNES**
■ **Portado a: --** ■ **Castellano**

Muchos lo recordarán por la enorme caja en la que se vendía, que ponía bien claro que el juego tenía los textos en castellano y un libro de pistas de 74 páginas. Y no era lo único en lo que este action RPG era atípico. Para empezar, manejamos a un total de tres personajes distintos a lo largo de la aventura, cada uno con poderes que nos permiten acceder a distintas zonas. No tiene sistema de experiencia, ni dinero ni tiendas donde comprar equipo. Raro, ¿eh?.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Ideas propias, fusión de fantasía y realidad (hay lugares como las ruinas Inca)...

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Historia llena de giros, inteligentes puzles, sistemas jugables únicos...





Super Mario RPG Legends of the Seven Stars

■ **Square**
■ **1996** ■ **SNES**
■ **Portado a: --**
■ **Idiomas: Inglés**



Square, la reina del género en 16 bits, desarrolló el primer RPG con la licencia de *Super Mario*, bajo la supervisión de Miyamoto. La fusión Square/Nintendo fue perfecta.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?
Creó la base de los RPG de Mario (*Paper Mario, M&L SuperStars...).* Su guión, los asequibles duelos por turnos y los bellos gráficos hicieron el resto.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque tras más de 20 años sin pisar Europa, ya puedes hacerlo disfrutarlo gracias a SNES Mini.

Soleil

■ **Nextech** ■ **1994**
■ **Mega Drive**
■ **Portado a: --**
■ **Ing./Cast.**



O *Crusader of Centy*, como se le conoce en USA, es para muchos el precursor de *Pokémon*. ¿Por qué? Pues porque el protagonista, Corona, pierde el don de hablar con humanos, pero puede hablar con animales. Capturarlos, le confiere nuevas habilidades (correr más, espada de fuego...).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Probablemente es uno de los mejores Action RPG de Mega Drive. Gráficos, sonido, secretos, mensaje... todo está a gran nivel.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Simple y llanamente, porque es el equivalente a *Zelda* en Mega Drive. Un juego bello y con ideas originales.

Terranigma

■ **Quintet**
■ **1996** ■ **SNES**
■ **Portado a: --**
■ **Castellano**



Otro clásico de la época dorada del J-RPG en SNES (aquí no se vendió con caja grande), que nos pone en la piel del responsable de la resurrección de la Tierra (y de su evolución). Un action RPG con ideas propias (no hay puntos de magia, sino anillos de uso limitado).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO?
Es un adelantado a su tiempo. Trata temas como el Génesis, la huella del hombre en la Tierra (las ciudades a las que ayudamos crecen) y... todo es muy bello.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Todo es exquisito, los distintos tipo de ataque en combate, la BSO, el estilo visual... Y en castellano.

The Story of Thor

■ **Ancient** ■ **1995**
■ **Mega Drive**
■ **Portado a: Wii, Móvil**
■ **Idiomas: Ing./Cast.**



Conocido en otros territorios como *Beyond Oasis*, es otra aventura con toques de rol al estilo *Zelda*, pero con un diseño artístico incluso superior (sólo hay que ver los enemigos finales, las animaciones...). Flirtea también con el beat'em up y la aventura (saltos incluidos), lo que le da un toque diferente.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? A pesar de no ser un género muy pródigo en Mega Drive, pocos eran tan bellos. Mecánicas como conseguir a cuatro entes elementales (e invocarlos con la ayuda de su elemento), le daban un toque único.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? No sólo porque es bueno: lo tienes gratis en móvil (y traducido). Con un argumento así, ¿quién se resiste?

Phantasy Star II

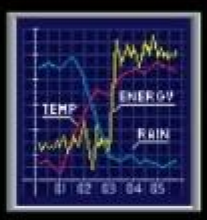
■ **Sega** ■ **1990** ■ **Megadrive** ■ **Portado a: Saturn, GBA, PS2, Wii, Móvil** ■ **Inglés**

Considerado como uno de los primeros RPG de 16 bits, al igual que su precursor en Master System, fue una "rara avis" al apostar por una ambientación de ciencia ficción, en lugar de la típica fantasía heroica. Incluso la trama (que tocaba temas más trascendentales) o la construcción de los personajes, desde el punto de vista de la personalidad, fueron decisivos y marcaron parte de lo que el género vería nacer después, dejando su huella en sagas tan influyentes como *Final Fantasy*, entre otras.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Épico, dramático, con unos personajes que es fácil involucrarse, ambientación... ¿por todo?

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Como *Story of Thor*, está gratis en móvil. Así no gastarás ni un céntimo...







Wild Arms

■ **Media.Vision** ■ **1998** ■ **PSX**
■ **Portado a: --** ■ **Castellano**

Aunque en Japón se lanzó en 1996 y fue uno de los primeros RPG con combates por turnos con personajes poligonales (la exploración es a la antigua usanza, con gráficos pixelados 2D), por lo que más se recuerda a este título es por la fusión de los tópicos del género con una ambientación típica del Western (personajes, música… todo). El resultado es único, y más si le añadimos que, cuando se lanzó, llegó traducido al castellano.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Por su ambientación, por los temas que trata (armas, cuidado del planeta…).

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque cuesta 4,99 € para PS3, PSP y Vita (en inglés).





Shining Force II

■ **Sonic! Soft. Planning** ■ **1994** ■ **Mega Drive** ■ **Portado a: Wii VC, PS2, PS3, 360, PC** ■ **Idiomas: Inglés**



Desarrollado por el estudio que acabó llamándose Camelot, este RPG táctico suele ser un fijo en el Top 5 de los mejores juegos de Mega Drive. Es más grande y menos lineal que su precursor y con más clases de unidades (y un sistema de evolución que permite promocionar a las clases más fuertes al llegar al nivel 20).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque es el mejor exponente del género en MD, por planteamiento, opciones, gráficos… hasta la BSO, que no le pega, mola.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque suele ser un fijo en todas las listas de los mejores juegos de todos los tiempos. Suficiente, ¿no?

Ys Book I & II

■ **Nihon Falcon** ■ **1990** ■ **Turbografx CD** ■ **Portado a: PC, PS2, DS, PSP, Móvil** ■ **Inglés**



La veterana serie *Ys* siempre ha gozado de una gran reputación por sus buenas historias, gran jugabilidad y banda sonora. Prueba de ello es que las dos primeras entregas han tenido dos "remakes" y con el segundo, para PSP, por fin hemos podido degustar las dos en Europa (*Ys II* no nos llegó en su día).

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque a 31 años de su lanzamiento, sus tramas siguen vigentes. Y con el remake *Chronicles*, la jugabilidad está al día.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque puedes disfrutarlo en formato digital, en PSP y Vita, por 9,99 €. Buenos juegos a buen precio.

Tales of Phantasia

■ **Namco** ■ **1994** ■ **SNES** ■ **Portado a: PSX, GBA, PSP, Móvil** ■ **Inglés/Cast. (GBA)**



No es, ni de lejos, el mejor de la serie *Tales of* (algunos aspectos han envejecido mal) pero sí una parada obligatoria para cualquier fan del género más "clásico". Fue el primero en llegar a Occidente, en GBA, de la mano de Nintendo. Aquí ya estaban presentes sus excelentes guiones, los personajes bien definidos, los combates 2D con elementos de acción…

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Desde los combates aleatorios a la historia de gran calidad, o los héroes que abordan temas como la muerte de forma natural…

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque todavía se pueden encontrar copias de GBA, con textos en castellano, a precio "razonable".

Alundra

■ **Matrix Software** ■ **1998** ■ **PlayStation** ■ **Disponible en: PSN** ■ **Castellano**



Si *The Legend of Zelda* tuvo un alumno aventajado en PlayStation, ese fue *Alundra*. Una aventura con muchos parecidos (combates de acción, mazmorras…), pero que hizo gala de un fabuloso arte pixelado, y sobre todo, por contar con unos puzles realmente demoníacos. No era, para nada, un juego fácil.

¿POR QUÉ ES UN CLÁSICO? Porque no hay ningún otro juego de corte similar, al estilo *Zelda*, en la consola de Sony que lo supere. Ni su secuela, ya poligonal, consigue superarlo.

¿POR QUÉ DEBERÍAS JUGARLO? Porque, por momentos, es incluso superior a *Zelda*. Y porque está en el Store para PSP y Vita por 4,99 €.



FAMICOM EN DATOS

- **FECHA DE LANZAMIENTO** 15 de julio de 1983
- **PRECIO** 14.800 yenes (al cambio actual, 116 €)
- **DEJÓ DE FABRICARSE** 25 de septiembre de 2003 (tuvo servicio de reparación hasta 2007)
- **UNIDADES VENDIDAS** 19,4 millones (Japón)
- **NÚMERO DE JUEGOS LANZADOS** 1.053
- **JUEGO MÁS VENDIDO** *Super Mario Bros* (6,8 millones de copias)

FAMICOM VS SG-1000

35 AÑOS DEL PRIMER DUELO NINTENDO VS SEGA



SG-1000 EN DATOS

- **FECHA DE LANZAMIENTO** 15 de julio de 1983
- **PRECIO** 15.000 yenes (al cambio actual, 117,5 €)
- **DEJÓ DE FABRICARSE** Julio de 1984 (reemplazada por SG-1000 II)
- **UNIDADES VENDIDAS** Menos de 2 millones
- **NÚMERO DE JUEGOS LANZADOS** 68 cartuchos, 29 sega cards
- **JUEGO MÁS VENDIDO** Dato no conocido

Algunas fechas se graban a fuego para recordar un hecho histórico. El 15 de julio de 1983 será recordado por los jugadores como el día en que Sega y Nintendo comenzaron su particular guerra...

La casualidad, el destino o la estrategia comercial quisieron que, mientras la industria del videojuego se iba a pique en Occidente entre 1982 y 1983, en Japón otra batalla muy distinta estuviera a punto de empezar. El mismo día, el 15 de julio de 1983, llegaban al mercado nipón Family Computer, de la mano de Nintendo, y SG-1000, por parte de Sega, las primeras máquinas de juego de ambas compañías con cartuchos intercambiables. Fueron dos máquinas que, si bien nacieron el mismo día, ni corrieron la misma suerte ni se enfrentaron a las mismas dificultades.

Nintendo vs Sega: Round 1

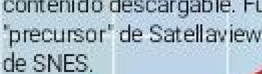
En 1983, la industria del videojuego doméstico en Japón no tenía nada que ver con lo que se convirtió en las décadas posteriores. Salvo por los clones domésticos de *Pong* (y similares) y las "maquinitas" LCD, la oferta era inexistente fuera de los microordenadores domésticos. Por eso, el lanzamiento de las dos consolas fue más bien discreto, si bien Nintendo hizo algo más de esfuerzo por promocionar su hardware y, además, tenía a su favor la importante red de distribución de sus productos que había forjado tras muchos años comercializando juguetes y naipes. Sega, por el contrario, tenía un peso específico dentro del sector de las recreativas, e hizo una apuesta, más que otra cosa, lanzando su primer hardware doméstico, con el que podría ampliar más su radio de influencia, adaptando sus recreativas a un sistema que se pudiera disfrutar en casa.

Incluso en el punto de partida del propio hardware, Sega y Nintendo optaron por acercamientos distintos. Sega puso sus ojos en EE.UU. y apostó por crear un sistema equivalente a nivel técnico a ColecoVision, la máquina más puntera al otro lado del charco, mientras que Nintendo prefirió crear un hardware propio más potente en algunas áreas. Así, en los primeros juegos con pantalla estática, sin scroll, ambas máquinas podían mantener el tipo casi por igual... pero la balanza se desequilibraba en el momento en que los juegos introducían scroll lateral, donde la SG-1000 renqueaba y quedaba claramente por detrás. »

ACCESORIOS
ADELANTADOS A SU TIEMPO

Famicom fue el caballo de Troya para muchas ideas y tecnologías que, hoy día y de un modo u otro, siguen vivas en muchas consolas: gráficos en 3D, conexión a Internet...





FAMICOM NETWORK SYSTEM
Este módem se lanzó en 1988 sólo en Japón, y permitía acceder a un servidor con información de bolsa, trucos para juegos, chistes, apuestas de caballos e incluso contenido descargable. Fue el "precursor" de Satellaview de SNES.



FAMICOM 3D SYSTEM
En 1987, y sólo en Japón, Nintendo lanzó estas gafas 3D estereoscópicas (del tipo "activo"). Fueron un fracaso comercial, pero contaron con tecnología que se sigue usando hoy día.



FAMICOM DISK SYSTEM
Un sistema de discos ópticos regrabables de 1986 que permitía comprar y grabar a bajo coste nuevos juegos en quioscos dedicados a tal efecto (así como guardar la partida). Tampoco salió nunca de Japón.



FAMICOM LIGHT GUN
La pistola que aquí conocemos como NES Zapper se lanzó en Japón en 1984 para el juego *Wild Gunman*, con un diseño bastante más realista, que remitía a un revolver Colt. Imagináis el porqué del cambio, ¿no?



FAMILY BASIC KEYBOARD Y CARTUCHO
En 1984, y sólo en Japón, se lanzó este kit de teclado y cartucho para programar en Basic. Tuvo una segunda versión, engañosamente llamada V3, con más funciones.

» Incluso en la forma de plantear su estrategia de negocio, hubo diferencias. Si bien el "Crash del 83" del mercado americano estaba muy presente en ambas compañías (de cara a una posible expansión a otros mercados en el futuro), cada una siguió un camino diferente. Nintendo se centró durante el primer año de vida de Famicom (como ya se la conocía) en crear los primeros juegos de la consola para mostrar las posibilidades del sistema, que no tardaría en labrarse un nombre pese, incluso, a que se retiraron del mercado las primeras unidades por un defecto de fabricación. Después, abrió la mano a un puñado de third parties que serían clave, como Konami o Namco, que pasaron de ser rivales a aliadas. Y, posteriormente, siguió sumando más apoyos, con contratos con condiciones más leoninas que les obligaban casi a desarrollar en exclusiva un número cerrado de juegos al año, para que se cuidara la calidad sobre la cantidad.

Round 2: la estrategia de Sega
Por su parte, Sega siguió, o se vio obligada a seguir, en cierto modo, la estrategia de Atari. No solo realizó la mayoría de juegos para su sistema, sino que, incluso, se vio obligada a portar las licencias de otros por las medidas que imponía Nintendo (y que impedían trabajar para otros sistemas). El problema era que, aunque Sega tenía sus raíces en los salones recreativos, la mayoría de ports a SG-1000 quedaban bastante deslucidos por las limitaciones técnicas. Si Nintendo tenía en *Donkey Kong* uno de los mejores reclamos iniciales, por su parecido con la recreativa, Sega intentó replicar algo parecido con *Congo Bongo*, un juego que también contaba con un gigantesco mono y saltos plataformeros. La recreativa, bellísima con sus gráficos isométricos, fue portada como se pudo a SG-1000, pero perdiendo la perspectiva y la calidad visual por el camino. Algo parecido pasó con otra recordada recreativa, *Wonder Boy*, un colorido juego de acción y saltos que, al adaptarse a la consola de Sega, perdió detalle, niveles... y llegó con un scroll lamentable. Al fin y al cabo, ésa fue la nota constante en la gran mayoría de ports a SG-1000,

REVISIONES DE HARDWARE



1983 — EDICIÓN CON BOTONES CUADRADOS
La primera versión de Famicom tenía mandos con botones cuadrados, que fueron sustituidos por los circulares.

1983 — MY COMPUTER TV C1
Un televisor con una Famicom integrada en sus circuitos (y ranura para cartucho). Un "todo en uno" con mejor calidad de imagen en los juegos.

1993 — AV FAMICOM
Rediseño que corregía dos fallos de la original: mandos que se podían soltar de la consola, con conector, y salida AV para conectar a teles "más modernas".

1986 — SHARP TWIN FAMICOM
El hardware de Famicom y de Disk System, juntos en una única consola fabricada por Sharp. Se lanzó en dos colores, tenía conectores RCA para mejor calidad de imagen...

1989 — FAMICOM TITLER
El tercer producto de Sharp era una máquina que permitía capturar vídeo en formato RGB (a través de un puerto S-Video) de los juegos de Famicom, e incluso incluir subtítulos en ellos.

2016 — FAMICOM MINI
Famicom también tuvo una versión Classic Mini que recreaba la consola original (los mandos no se podían separar) y que traía 30 juegos en memoria.

sobre todo de las máquinas más avanzadas de Sega, y, sin ningún tipo de duda, una de las claves por las que Sega no consiguió atraer a más jugadores, que abrazaron de forma masiva la consola de Nintendo.

Aun con todo, pese a las enormes diferencias de catálogo y ventas, y pese a que muchos consideran que SG-1000 fue un estrepitoso batacazo, para Sega, no lo fue. Se estima que la compañía esperaba vender unas 50.000 unidades, que finalmente fueron 160.000. Unos datos que, pese a estar lejos de las multimillonarias ventas de Famicom, animaron a Sega a seguir trabajando en su línea doméstica. Así llegó SG-1000 Mark II un año después, en 1984, una máquina técnicamente idéntica, pero que corregía algunos de los principales fallos del primer modelo, como los mandos, que por fin se podían separar de la consola y que ofrecían una mejor respuesta. En 1985, llegó la segunda revisión, Mark III, que aquí conocimos como Master System, una máquina más potente que Famicom, pero que llegó algo tarde para convencer a una audiencia volcada con la rival.

Veinte años de intensa lucha

Aun con todo, aunque para muchos fuera un fracaso, en realidad fue un gran aprendizaje para Sega, que siguió volcada en los salones y refinando su arte para convertir, en las revisiones y generaciones posteriores, sus principales éxitos en los salones. Un arte que alcanzó su máxima perfección en Dreamcast.

Aunque fuera una lucha desigual, no fue una guerra fácil para ninguna de las dos compañías, y hubo aciertos y errores por ambas partes. Nintendo probó suerte con las 3D estereoscópicas, con los primeros pasos por Internet en una consola o con formatos de discos regrabables, mientras que Sega licenció vehículos, creó periféricos originales y tarjetas más económicas que los cartuchos... Incluso ambas flirtearon con la posibilidad de convertirse en un ordenador basado en el lenguaje Basic. Son sistemas que hoy pueden parecer limitados y obsoletos, pero siguen encerrando una capacidad para sorprender que, 35 años después, se mantiene prácticamente intacta. ■

ACCESORIOS
ADELANTADOS A SU TIEMPO

Sega tampoco se quedó atrás a la hora de agasajar a su primera máquina con todo tipo de accesorios, con algunas propuestas también pioneras en su campo...



BIKE HANDLE
Su cuerpo fue reciclado del Handle Controller, pero cambiando el volante por un manillar para juegos de motos como *Hang-On*.



HANDLE CONTROLLER
El volante de SG-1000 fue diseñado para funcionar con sus juegos de velocidad (*Monaco GP*, *Safari Race*...). Fue compatible hasta con Mega Drive.



HYPERSHOT
En plena fiebre de juegos deportivos "machacabotones", MSX recibió estos mandos compatibles también con SG-1000.



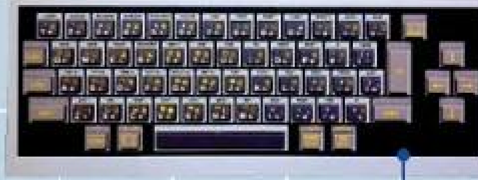


MANDOS
A lo largo de su vida, la serie SG-1000 recibió numerosos mandos que intentaron arreglar el horrendo controller inicial. Bajo nombres tan sugerentes como SG-152, SG-200 o SG-300, fueron llegando nuevos pads, arcade sticks...

SEGA CARD CATCHER
Conectado a la ranura de cartuchos, con este lector se cargaban juegos en formato tarjeta (Sega Cards, o My Cards en Japón).



SEGA GRAPHIC BOARD
Una tableta de dibujo bastante limitada, que funcionaba sólo con el juego *Terebi Oekaki*, conectado por un cortísimo cable a la tableta.



TECLADO SK-1100
Un kit que actualizaba las SG-1000, Mark II y III con la funcionalidad del ordenador SC-3000, puertos para impresora y grabadora incluidos.

REVISIONES DE HARDWARE

1983



1985

SG-1000 CON BANDAS NEGRAS
Los primeros modelos japoneses tuvieron una imagen ligeramente distinta, con bandas negras en lugar de azules. Son bastante raros de ver hoy día, y se los conoce como la "versión alemana" por el parecido con la bandera de ese país. Otra rareza es la versión de Nueva Zelanda, que se llamó Sega 1000.

SG-1000 MARK II
Revisión de 1984, apenas un año después del lanzamiento original. Las tripas son prácticamente idénticas y, aparte del cambio exterior, introdujo novedades menores, como mandos que podían separarse de la consola.

SG-1000 MARK III
La evolución final de la primera consola de Sega mantuvo un diseño y una funcionalidad muy parecidos, pero internamente tenía un hardware superior, tanto a las anteriores SG-1000 como a la propia Famicom. Aquí, la conocimos como Master System.



20 JOYAS DE FAMICOM QUE NO SALIERON DE JAPÓN

Entre 1983 y 1994, año en el que se lanzó el último juego de Famicom, se editaron más de 1.050 títulos. Una elevada cifra entre la que es posible encontrar consagradas sagas que siguen en activo hoy día, así como pequeñas joyas, como éstas, que no llegaron a pasar por nuestra NES...


1991

ARMADILLO
Un plataformas protagonizado por un armardillo, con modo para dos y un tablero con fases llenas de saltos y enemigos a los que derrotamos transformados en bola.


1986

BANANA
Un puzle de pantalla única (sin scroll), en el que manejamos a un topo que debe recoger frutas, en un desarrollo con guiños a otro clásico como *Boulder Dash*.


1986

BIRD WEEK
Un arcade con 999 niveles, que se repiten en bucle hasta el infinito, en los que debemos alimentar a nuestras crías de pájaro con mariposas, evitando depredadores.


1986

CRAZY CLIMBER
Otro recordado arcade que se portó a Famicom, pero no llegó a NES. En él, trepábamos por rascacielos, evitando peligros, con un control que usaba los dos pads.


1991

CRISIS FORCE
El último matamarcianos de Konami en Famicom pasó desapercibido (SNES llevaba un año a la venta). La nave podía adoptar tres formas, con disparos únicos.


1991

DEZAEMON
Famicom tuvo muchos shmups, pero ninguno así: un editor con tres niveles en el que podíamos crear desde la música a los jefes. Muy limitado, pero original.


1990

DOWNTOWN NEKKETSU KOUSHIN
KYOKU SOREYUKE DAIUNDOUKAI

Kunio Kun protagonizó numerosos títulos, pero ninguno como esta competición deportiva para cuatro.


1991

DOWNTOWN SPECIAL KUNIO KUN NO JIDAIGEKI DAYO
Otro beat'em up, pero que transcurre durante una obra de teatro que recrea la época feudal japonesa.


1988

FAMICOM WARS
Famicom dio pie a muchas series de Nintendo, como ésta de estrategia que tanto nos gustó en DS. Dos bandos, batallas por turnos, unidades con sus habilidades...


1989

FLYING HERO
Otra idea simple, pero adictiva: controlar a unos bomberos con una cama elástica, para que un compañero salte y salve a civiles y apague fuegos. Un *Arkanoid* "raro".


1986

GANBARE GOEMON KARAKURI DOUCHUU
El primer título en Famicom de este recordado personaje de Konami. Aquí, sin la vis cómica, pero ya retiene algunas ideas de sus aventuras.


1991

GORBY NO PIPELINE
Curioso puzle que cuenta con la imagen del presidente ruso Gorvachov hasta en la carátula. Debemos juntar segmentos de una tubería que une Japón con Rusia.


1987

HI NO TORI: GAOU NO BOUKEN
Basado en "Fénix", el manga de Tezuka, ofrece dieciséis niveles de acción, saltos y jefes en los que recuperar trozos de una estatua.


1989

HOLY DIVER
Irem fusiló el estilo y diseño de *Castlevania* en este título, que no salió de Japón por sus referencias religiosas. Y ojo a los guiños al heavy metal de los 80, título incluido.


1986

METRO CROSS
Namco nos privó de este arcade que disfrutamos en los ordenadores domésticos de la época: llega a la meta usando aceleradores y trampolines, salta bidones...


1992

MOON CRYSTAL
Otra aventura de acción y plataformas que llegó tarde en el ciclo de vida de Famicom, pero que dejó unas animaciones rara vez vistas en el sistema de Nintendo.


1989

MOTHER
Nos perdimos el fantástico debut de esta saga de rol de Shigesato Itoi, aunque al fin llegó en 2015, en inglés, a la Consola Virtual de Wii U como *Earthbound Beginnings*.


1989

SWEET HOME
Capcom dio en la tecla con la adaptación del filme homónimo, creando el que para muchos es el primer survival horror de la historia, y precursor de *Resident Evil*.


1988

WAI WAI WORLD
Un crossover de acción, plataformas y shmup de juegos de Konami, en el que debemos rescatar (para luego usar) a personajes de *Goemon, Castlevania, Gradius*...


1991

YUME PENGUIN MONOGATARI
Saltos y disparos en una ida de olla de Konami, en la que guiamos a Penta, de *Penguin Adventure*, para perder peso y recuperar a su novia.

20 JUEGOS QUE MARCARON EL CATÁLOGO DE SG-1000

Nintendo exterminó casi por completo cualquier posibilidad de que una third party trabajara en SG-1000 o cualquier otra consola, lo que se tradujo en que el catálogo estuvo principalmente copado por obras de Sega y ports de juegos de terceros que ella misma licenciaba y desarrollaba...



BANK PANIC

Sega portó el arcade de Sanritsu, en el que debemos abatir a los ladrones que van a robar un banco, vigilando un total de doce puertas (de las que siempre vemos tres). Simple, pero muy adictivo.



CHACK'N POP

Sega también portó este arcade de Taito, y precursor de *Puzzle Bobble*. En él, manejamos a Chalk, una criatura capaz de andar por el techo y soltar bombas para limpiar los niveles de enemigos.



CHOPLIFTER

Versión de la recreativa de Sega, en la que pilotamos un helicóptero para rescatar a prisioneros, evitando el fuego enemigo. La versión de SG-1000 es bastante más sencilla visualmente.



CONGO BONGO

Si Famicom tenía *Donkey Kong*, Sega tenía *Congo Bongo*. El problema es que la recreativa original tenía perspectiva isométrica, y la versión de SG-1000, no. Divertido, pero menos vistoso.



DOKI DOKI PENGUIN LAND

Otro arcade adictivo y sencillo en su planteamiento: con un pingüino, debemos guiar un huevo hasta la parte inferior de unos niveles verticales, evitando enemigos.



DRAGON WANG

Un juego que recuerda a *Kung Fu Master*, pero pudiendo movernos entre varios niveles de altura (saltando), con jefes y llaves... Visualmente, todo resulta mucho más "pobretón".



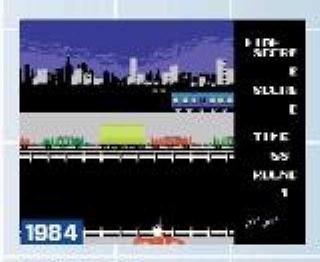
FLICKY

Otra deslucida conversión de una recreativa, en la que, como un pájaro, debemos recoger a nuestras crías y llevarlas a un punto seguro. Colores menos vibrantes, menos detalles en pantalla...



GIRLS GARDEN

El primer juego en el que trabajó Yuji Naka nos invita a recoger flores (pero ni marchitas ni verdes), para retener al chico que nos gusta y que no se vaya con otra, evitando osos y otros peligros.



GOLGO 13

Sega también vio oportunidades en versionar mangas y series de éxito, como fue el caso de esta obra, en la que debemos disparar a las ventanas de un tren en marcha, evitando objetos.



GP WORLD

Versión "libre" de la recreativa laserdisc. Un juego de carreras que perdió su vistosidad en SG-1000, aunque ganó más circuitos y un editor. El volante de SG-1000 se creó con este juego en mente.



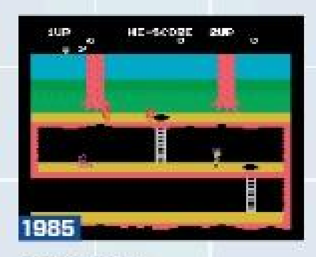
NINJA PRINCESS

Conversión de la placa System 1, en la que una princesa disfrazada de ninja intenta frenar al tirano Gyokuro. Acción con vista aérea que, de nuevo, resultó menos vistosa en su salto a SG-1000.



ORGUSS

Otro anime de éxito convertido en juego. Un título de acción en el que manejamos a un robot que puede transformarse en nave, y cada forma tiene sus ventajas e inconvenientes.



PITFALL II

Sega se encargó de adaptar esta versión del clásico de Activision que mantuvo la jugabilidad del original casi intacta, pero con unos niveles más laberínticos. El port de SG-1000 es de los mejores.



SAFARI RACE

Posiblemente el primer juego en contar con vehículos reales (el Lancia Stratos). Un arcade en el que debemos evitar quedarnos sin gasolina mientras corremos y evitamos coches y fauna.



SEGA FLIPPER

Uno de los primeros pinballs domésticos, en color, que incluso se lanzó antes que la propuesta de Nintendo para Famicom. Un juego sencillo, con cuatro flippers, bumpers, dianas...



SEGA GALAGA

Port del clásico matamarcianos de Namco, realizado por Sega, que no estuvo a la altura ni en gráficos ni en sonido, y que incluso omitía niveles de bonus. Por cambiar, cambió hasta el título...



STAR FORCE

Conversión del shmup con scroll vertical de Tehkan (la actual Tecmo) que, además, salió tanto en cartucho como en Sega Card. Sus niveles se llaman como las letras del alfabeto griego.



WONDER BOY

Ésta fue una de las primeras conversiones de este clásico, y las limitaciones del hardware se encargaron de eliminar niveles (rediseñados, además), enemigos... El scroll es también "durillo".



ZAXXON

Uno de los grandes éxitos recreativos de Sega se portó manteniendo casi todas sus señas: un shmup isométrico, en el que controlamos la altura... aunque, aquí, menos espectacular y fluido.



ZIPPY RACE

Port del arcade de motos con vista área de Irem que, al saltar a SG-1000, se lanzó tanto en cartucho (tres versiones distintas) como en Sega Card. Un juego para exprimir el mando-manillar.

■ Eugene Jarvis sigue produciendo recreativas a día de hoy, e incluso asesoró a Housemarque en la creación de *Nex Machina* para PS4.

EUGENE JARVIS

CUATRO DÉCADAS EN LA BRECHA

Esta leyenda de la edad de oro de las coin-op aún sigue en activo. Y de qué manera.

La trayectoria de Eugene Peyton Jarvis abarca más de cuatro décadas: desde la creación de pinballs a finales de los 70 hasta nuestros días. A través de su compañía, Raw Thrills, Jarvis se resiste a abandonar el negocio de las máquinas recreativas y sigue lanzando nuevos muebles basados en populares licencias, como "Batman", "Aliens" o "Jurassic Park". Incluso dejó su huella en *Nex Machina*, una de las últimas creaciones de Housemarque para PlayStation 4, donde ejerció como consultor creativo. Era un paso lógico, teniendo en cuenta la evidente deuda que tenía *Resogun* con el clásico *Defender*, la recreativa que catapultó a Jarvis dentro de la industria. Este vertiginoso shooter de 1981, diseñado junto a Larry DeMar, causó un gran impacto entre toda una generación de jugadores y desarrolladores, al igual que el siguiente hit de la pareja, *Robotron: 2048*. Lejos de vivir de las rentas, Jarvis seguiría dejando su impronta en algunas de las recreativas más rentables de los 80 y los 90, como *NARC*, una placa polémica que refleja como ninguna la "guerra contra las drogas" de la administración Reagan, o los no menos memorables *Smash TV* y *Total Carnage*, que recuperaron el sistema control de *Robotron: 2048*, con dos joysticks: uno para controlar al personaje y otro para dirigir los disparos. Fue un sistema que sería copiado hasta la extenuación por multitud de shooters posteriores.

Reinventarse o morir

Jarvis también estuvo al frente de *Cruis'n USA*, el arcade de conducción desarrollado por Midway Games y Nintendo en 1994, y también dirigiría sus dos secuelas recreativas: *Cruis'n World* (1996) y *Cruis'n Exotica* (1999).

En 2001, Jarvis fundó su propia compañía, Raw Thrills, junto a otros veteranos de Midway, con el objetivo de seguir desarrollando máquinas recreativas, a pesar de que el sector ya estaba en franca decadencia debido a la popularidad de las consolas. Sus creaciones han explotado licencias tan variopintas como "The Fast and the Furious", *Guitar Hero*, "La Ruleta de la Fortuna", "Terminator", "The Walking Dead" e incluso el *Doodle Jump* que arrasó en los móviles hace unos años. Este año lanzaron un brawler para cuatro jugadores basado en "Teenage Mutant Ninja Turtles". Podría haberse retirado hace años, pero Jarvis es incansable. Lleva cuatro décadas en la industria y ahí sigue: al pie del cañón. ■



RAW THRILLS

Fundada por Jarvis en 2001, en la actualidad es una de las poquísimas compañías occidentales que siguen nutriendo de novedades a los salones recreativos. Seguro que habéis visto sus muebles en Fun Centers y boleras.

EL INCANSABLE JARVIS

Además de participar en el desarrollo de un buen número de pinballs, Eugene Jarvis dejó su huella en algunos de los mayores clásicos de la historia de los videojuegos. Éste es su legado:





DEFENDER

Arcade, varios / 1981

Uno de los matamarcianos más influyentes de la historia. Implacable y vertiginoso, puso a prueba los nervios y los reflejos de sucesivas generaciones de jugadores. Sigue siendo un infierno.





ROBOTRON: 2084

Arcade, varios / 1982

Sus gráficos se han quedado anticuados, pero no así su sistema de control, que utiliza dos sticks: uno para movernos y otro para disparar. Una genialidad.





BLASTER

Arcade / 1983

Esta secuela 3D de *Robotron: 2084* no obtuvo el mismo éxito en los salones recreativos que su predecesor, pero, aun así, no se le puede negar su audaz factura técnica.





NARC

Arcade, varios / 1988

En plena "guerra contra las drogas", Williams lanzó esta hiperviolenta recreativa, en la que acabábamos a tiro limpio con los camellos. Causó bastante polémica en su momento y fue adaptada a NES por Rare.





SMASH TV

Arcade, varios / 1990

Una obra maestra que se desarrollaba en diferentes platós del concurso televisivo más bestia de todos los tiempos. La masacre de enemigos proporcionaba premios como tostadoras y televisores. Tremendo.





TOTAL CARNAGE

Arcade, varios / 1992

El sucesor espiritual de *Smash TV* trasladó la mecánica de los dos joysticks a escenarios bélicos con scroll. A pesar de sus notables dosis de violencia, también desplegaba mucho sentido del humor.



CRUIS'N USA

Arcade, varios / 1994

Desarrollado por Midway para Nintendo, daría pie a dos secuelas recreativas más. Lo más cercano a *OutRun* que ha dado Occidente.



NEX MACHINA

PS4 / 2017

Los finlandeses Housemarque lograron convencer a Jarvis para que ejerciera de consultor en uno de sus últimos shooters de joysticks duales para PlayStation 4.



YOSHIHISA KISHIMOTO

EL DRAGÓN DE TECHNOS JAPAN

Iba para delincuente juvenil, pero acabó sentando las bases de todo un subgénero: las peleas callejeras.

La huella de Yoshihisa Kishimoto en la historia de los videojuegos es incontestable. Bajo las filas de Technos Japan, creó dos recreativas, *Renegade* y *Double Dragon*, que sentarían las bases de todo un género: las peleas callejeras. En ellas, plasmó las vivencias de una adolescencia bastante bandarra, tal y como desvela un maravilloso libro editado en Francia por la editorial Pix'n Love. Por suerte, el joven Kishimoto abandonó las malas compañías y encarriló su vida hacia el desarrollo de videojuegos, fichando por Data East, donde dirigiría un par de películas interactivas FMV tras la estela de *Dragon's Lair*, para posteriormente entrar en las filas de Technos Japan (fundada en 1981 por tres antiguos miembros de Data East). Allí, concibió un arcade revolucionario titulado *Nekketsu Kōha Kunio-Kun*, que aquí conoceríamos como *Renegade*. La temática original de aquella placa de 1986, con estudiantes uniformados midiéndose el lomo con bandas rivales, habría desconcertado a los occidentales, así que Technos cambió los gráficos para adoptar una estética inspirada en "The Warriors", el memorable filme de Walter Hill del que bebieron todos los brawlers de los años 80. En su siguiente pelotazo, *Double Dragon*, no tuvieron que cambiar nada: la odisea de los hermanos Lee nos llegó tal cual, para enseñarnos para siempre el valor de un codazo en el rostro y el peligro de acercarnos a Abobo de frente.

Mamporros y culturistas

En los años posteriores, Kishimoto dejó su huella en varios títulos de la saga *Kunio*, nos enseñó las reglas del "balón prisionero" y el beach volley con *Super Dodge Ball* y *V'Ball*, hizo realidad los sueños de los fans del pressing catch con sendos arcades protagonizados por las leyendas de la WWF e incluso ejerció, ya fuera de las filas de Technos, de productor en dos de las entregas de los delirantes *Chō Aniki* (una legendaria saga de shooters con un desmedido amor por el culturismo).

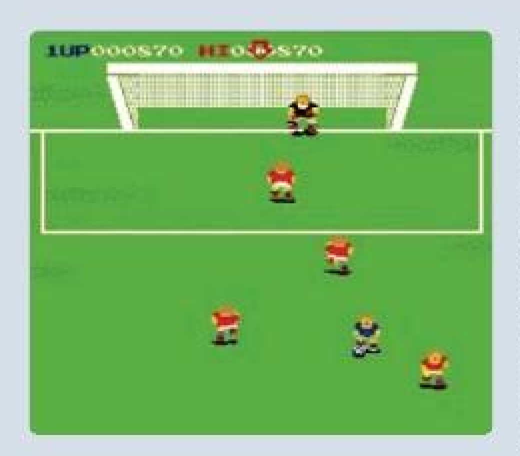
Tras unos años alejado de la primera línea de fuego, Kishimoto ejerció en 2014 como asesor en *River City Ransom: Underground* y en 2017 se reencontró con los Lee en *Double Dragon IV*, una controvertida entrega con estética NES producida por Arc System Works. La compañía, que adquirió las propiedades intelectuales de la desaparecida Technos, lanzará a finales de año en PS4, Xbox One y Switch un recopilatorio de las míticas aventuras de Kunio. ■

EL LEGADO DE KUNIO

El personaje creado por Kishimoto, llamado así en honor al presidente de Technos, Kunio Takai, se convirtió en un icono para los nipones. A finales de año llegará un recopilatorio con once clásicos de Kunio para FC, incluidas las versiones occidentales.

KISHIMOTO EN LOS RECREATIVOS

La carrera de Yoshihisa Kishimoto comprende más de treinta títulos, entre juegos para consola y placas recreativas. Entre estas últimas, encontramos rarezas y obras que revolucionaron la industria.



PRO SOCCER 1982

Uno de los primeros trabajos de Kishimoto para Data East fue ejercer de subdirector de este arcade de fútbol, que utilizaba el DECO Cassette System, un hardware que permitía a los dueños de los salones recreativos cargar nuevos juegos mediante cassettes de audio.



COBRA COMMAND 1984

La fiebre desatada por *Dragon's Lair* fue aprovechada por Data East en diversos títulos que utilizaban el formato LaserDisc. *Cobra Command*, dirigido por Kishimoto, era un espectacular anime interactivo en el que debíamos elegir direcciones en momentos puntuales y disparar con la mira.



ROAD BLASTER 1984

La mismísima Toei se encargó de animar esta historia de venganza al volante de un veloz, y muy resistente, deportivo. Muchos descubrimos este juego, dirigido por Kishimoto, gracias a la versión de Mega CD, rebautizada como *Road Avenger*, que venía de regalo con el add-on de MD.



RENEGADE 1986

Kishimoto fue un auténtico "pieza" de joven y plasmó aquellas experiencias en uno de los primeros brawlers de la historia. *Renegade* prescindió de los uniformes estudiantiles y las bandas del *Nekketsu Kōha Kunio-kun* original para enfrentarnos a macarras inspirados en "The Warriors".



DOUBLE DRAGON 1987

Una de las recreativas más influyentes de la historia. Kishimoto y su equipo sacaron petróleo de un hardware normalito para crear una verdadera sinfonía de puñetazos y codazos. Han pasado 31 años y seguimos sin cansarnos de esta maravilla.



SUPER DODGE BALL 1987

Servidor recuerda bien la fiebre que desató esta recreativa de "balón prisionero" en su barrio. La placa estaba en japonés pero a los dos días todo el mundo sabía las reglas de tan peculiar deporte. Technos eliminó todo rastro de Kunio en la versión occidental.



CHINA GATE 1988

Este exótico arcade se inspiraba en la célebre novela china "Viaje al Oeste", la misma en la que Akira Toriyama se basó para crear a Son Goku. Su mecánica ya estaba un poco trasnochada incluso para 1988, pero no deja de ser una obra realmente curiosa dentro de la carrera de Kishimoto.



DOUBLE DRAGON II THE REVENGE 1988

Su sistema de control (más cercano a *Renegade* que al primer *Double Dragon*) desconcertó a muchos, pero, cuando aprendías a dominarlo, te lo pasabas en grande machacando bandarras.



WWF WRESTLEFEST 1991

Tanto *WWF Superstars* (1989) como el posterior *Wrestlefest* arrasaron en una España enamorada del pressing catch de Tele 5. Por desgracia, jamás fueron adaptados a consola. Lo que habríamos dado por ver algo así en SNES o MD...



JORDAN MECHNER

UN GENIO ADELANTADO A SU TIEMPO

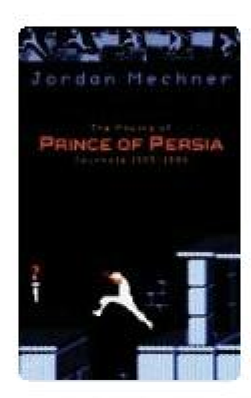
La historia de un joven autodidacta que revolucionó la industria de los videojuegos

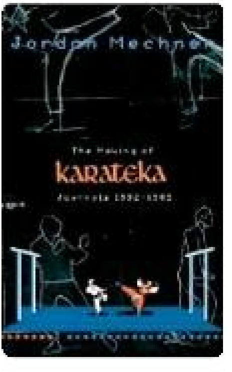
Es uno de los mayores referentes de lo que se conocía en los 80 como "bedroom coders", programadores autodidactas que, a menudo, tenían la misma edad que los chavales que compraban sus juegos. Jordan Mechner asombró a la industria de los videojuegos en 1984 con *Karateka*, un juego de artes marciales que desarrolló en solitario mientras estudiaba psicología en la Universidad de Yale. Aún no había cumplido los veinte años y ya sabía lo que era coronar las listas de ventas para el, por entonces, popular ordenador Apple II. Pero sería su siguiente juego el que le reservaría un sitio en la historia...

Érase una vez en Persia

Tras el éxito de *Karateka*, Mechner dedicó los siguientes cuatro años a crear un videojuego aún más ambicioso, uno inspirado en "Las Mil y Una Noches" y películas clásicas, como el "Robin Hood" de Errol Flynn, que había visto de pequeño. Como en *Karateka*, dedicó especial importancia a la animación del protagonista, para lo cual se dedicó a grabar en vídeo a su hermano pequeño realizando todo tipo de movimientos, que luego trasladó al ordenador a través de rotoscopia. A pesar de su enorme calidad, el juego no fue un hit instantáneo, pero el boca a boca y, sobre todo, la multitud de conversiones que recibió el original de Apple II acabaron convirtiendo a *Prince of Persia* en un auténtico clásico.

Tras firmar una secuela de *Prince of Persia* que funcionó bastante bien en ventas, aunque no recibió tantos ports como el original, Mechner se embarcó en su obra más ambiciosa: *The Last Express*. Era una espectacular aventura que se adelantó a su tiempo por su trama no lineal y su deslumbrante estética, producto de grabar a los actores sobre croma para, posteriormente, convertirlos en auténticos dibujos animados. En 2003, Ubisoft convenció a Mechner para resucitar al príncipe, dando pie a una exitosa franquicia que acabaría dando el salto a la gran pantalla, con el propio Jordan ejerciendo de guionista.





LAS MEMORIAS DE MECHNER

Si queréis saber más sobre la creación de *Prince of Persia* y *Karateka*, en Amazon podéis encontrar los dos libros que escribió, y se autopublicó, el propio Mechner sobre aquellos años.

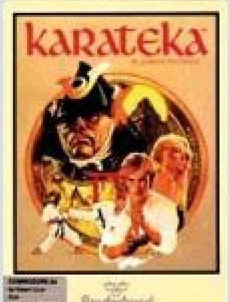


UN PRÍNCIPE DE PELÍCULA

Mechner siempre amó el cine, y ganó varios premios con un documental de 2003. Ejerció de productor ejecutivo en la película "Príncipe de Persia" e incluso escribió el borrador del filme.

MISTERIOS, PRÍNCIPES Y KARATEKAS



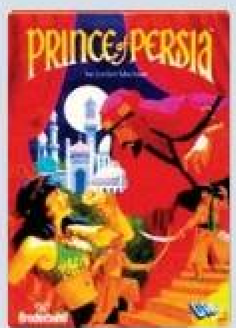


KARATEKA 1984

Apple II - Atari 7800 - ZX Spectrum - C64 - CPC - MSX - NES

Jordan Mechner aún no había cumplido veinte años cuando se aupó a lo más alto de las listas de ventas de EE.UU. con este juego de artes marciales, que destacaba por la espectacular animación de sus personajes. Lo había desarrollado a lo largo de dos años, mientras estudiaba psicología en la universidad. Su padre fue el autor de la música del juego. Todo quedaba en casa.



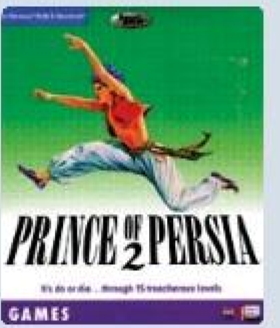


PRINCE OF PERSIA 1989

Apple II - Mac - NES - PC - CPC - Atari St - Amiga - NES - SNES - MD - GB...

Tras licenciarse en Yale, Mechner dedicó los siguientes años a crear un juego aún más ambicioso, que dejó atónitos a la industria, la crítica y los jugadores por la animación del protagonista y el diseño de los escenarios, repletos de trampas y rutas alternativas. Incluso hoy en día, nos sigue alucinando el realismo con el que el príncipe salta y lucha con la espada.



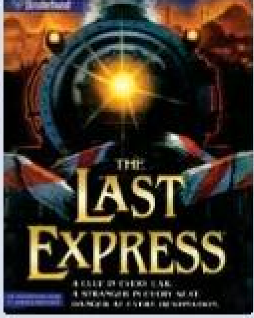


PRINCE OF PERSIA 2
THE SHADOW AND THE FLAME 1993

PC - Mac - SNES - FM Towns - iOS - Android

Para la secuela, Mechner sacó al príncipe de las catacumbas para hacerle saltar por suntuosos tejados. En 1993, el mercado había cambiado y la gran mayoría del público estaba hipnotizado ante el CD-ROM y sus posibilidades "multimedia", por lo que este juego pasó más desapercibido que su predecesor.



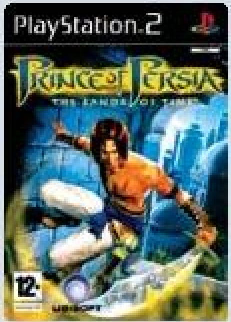


THE LAST EXPRESS 1997

PC - Mac - iOS - Android

Si la gente quería ficciones interactivas, Mechner se las iba a dar... pero a su manera. *The Last Express* se adelantó a su tiempo, al proponer una aventura en tiempo real en la que nuestras decisiones afectaban al rumbo de la trama. Sus espectaculares gráficos fueron creados a partir de grabaciones a actores reales, convertidos posteriormente en auténticos dibujos animados.



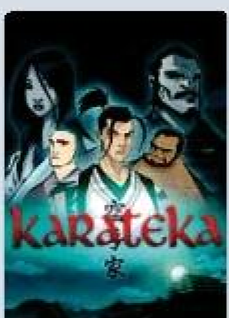


PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME 2003

PS2 - Xbox - GameCube - GBA - PS3 - PC

Mechner no quería saber nada del príncipe tras el desastre de *Prince of Persia 3D* (en el que no tuvo nada que ver), pero Ubisoft, tras hacerse con la licencia, le enseñó algunos bocetos del proyecto que estaba desarrollando y Jordan se entusiasmó tanto que acabó involucrándose en él como guionista y diseñador.





KARATEKA 2012

PS3 - Xbox 360 - Wii U - PC - iOS

Con la llegada de la distribución digital, Mechner quiso volver a sus orígenes, por partida doble: recuperó el espíritu de su primer juego y se rodeó de un equipo muy pequeño para dar forma a esta actualización del clásico de 1984. El proyecto contó con la aportación de Jeff Matsuda, un veterano de Marvel y Wildstorm, para aportar un toque cartoon a un modesto pero simpático título.

DAVID JONES

SHOOTERS, LADRONES, Y UN MONTÓN DE LEMMINGS

Su nombre no os resultará muy familiar, pero, a lo largo de su extensa carrera, nos ha dejado auténticos clásicos

Hace unos meses David Jones viajó a Barcelona para dar una conferencia en Gamelab 2018 y recibir un más que merecido premio por su extensa trayectoria. Cuando se habla de *Grand Theft Auto*, todos nos acordamos inmediatamente de los hermanos Houser, pero, en realidad, el germen de la multimillonaria franquicia de Rockstar se lo debemos a DMA Design, el estudio de origen escocés donde nacieron los míticos *Lemmings*, y donde dio sus primeros pasos David Jones.

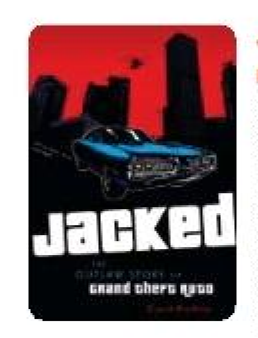
Todo empezó con un Amiga 500...

Concretamente en 1988, con el lanzamiento de *Menace*, un matamarcianos de corte horizontal que supuso el debut de Jones como programador. Un año más tarde, llegaría a las tiendas *Blood Money*, una auténtica maravilla que muchos recordamos por su espectacular intro con voces digitalizadas y una música deliciosamente funky. Ambos juegos llegaron a las estanterías bajo el sello de Psygnosis, al igual que ciertas criaturitas de pelo verde que arrasaron en las listas de ventas de 1991. *Lemmings* fue un auténtico fenómeno que llenó las arcas de DMA y la cuenta bancaria de Jones, diseñador y programador del juego, junto a Mike Dailly. Esta pareja no llegó a sospechar la que iba a liar cuando empezó a desarrollar un proyecto llamado *Race 'N' Chase*, que Jones ofreció a BMG Interactive, donde trabajaba un tal Sam Houser. El concepto inicial era encarnar a un policía que conducía por una urbe "viva", pero los testers del juego descubrieron que era más divertido hacer el cabra que respetar el tráfico y a los peatones...y así nació *Grand Theft Auto* en 1997. Jones también trabajó en la secuela de 1999, aunque abandonaría DMA Design durante la gestación



Foto de José Luis Ortega

del revolucionario *GTA III* para fundar en 2002 su propio estudio, Realtime Worlds, ubicado en Dundee (Escocia). A lo largo de cinco años, Jones (que, además de CEO, ejerció de director creativo) y su gente trabajaron en un exitoso sandbox en exclusiva para Microsoft: *Crackdown*. Por desgracia, sus altas miras acabaron pasándoles factura en su siguiente proyecto, *APB*, un MMO demasiado ambicioso para su tiempo, que acabó llevando al estudio a la bancarrota en 2010, tras un desarrollo largo y costoso. Actualmente, Jones trabaja para Epic Games, tras haberse desvinculado del desarrollo de *Crackdown 3*.



JACKED

Si queréis saber más sobre la concepción de *GTA*, no os perdáis este estupendo libro de David Kushner, el autor de "Maestros del Doom". Por desgracia, todavía no se ha editado en castellano.

UNA CARRERA DE TRES DÉCADAS

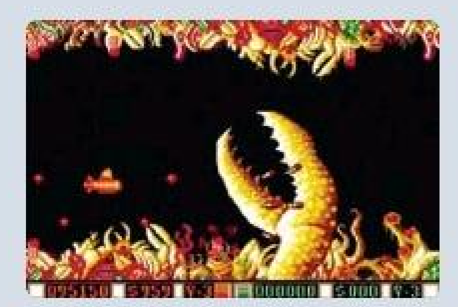
A lo largo de treinta años de trayectoria, el escocés dejó su huella en un montón de títulos, ya fuera como programador, como diseñador o como director creativo. Aquí tenéis nueve de ellos...



MENACE

AMIGA - ATARI ST - C64 1988

David Jones aún vivía con sus padres cuando llevó la beta de la primera producción de DMA Design a Psygnosis, quien acabaría lanzándolo al mercado, al igual que los posteriores títulos del estudio escocés.



BLOOD MONEY

AMIGA - ATARI ST - C64 1989

El siguiente matamarcianos de DMA Design, programado por Jones, vendió 40.000 copias, todo un logro teniendo en cuenta la piratería rampante de aquellos tiempos. Su intro sigue siendo una auténtica delicia.



SHADOW OF THE BEAST

PC ENGINE SUPER CD-ROM 1989

Aunque el original de Amiga fue programado por Reflections, DMA Design se encargó de adaptarlo a la unidad CD-ROM de la PC Engine de NEC. Jones ejerció de director en un estupendo port que añadía una intro animada, un nivel de dificultad bastante más relajado y una música de CD absolutamente memorable.



LEMMINGS

VARIOS FORMATOS 1991

El gran pelotazo de DMA Design (más de 2 millones de copias vendidas) contó con Jones como diseñador y programador, junto al no menos talentoso Mike Dailly. La mecánica de guiar a los mentecatos seres de pelo verde arrasó en todo tipo de sistemas.



GRAND THEFT AUTO

PC - PLAYSTATION - GB COLOR 1997

Jones y Dailly presentaron a BMG un simulador de patrullero llamado *Race 'N' Chase*. No contaban con la mala baba de unos testers que no tardaron en descubrir que era más divertido hacer el cafre por la ciudad que seguir las normas de tráfico. Sam Houser lo vio claro: adiós, patrullero; hola, criminal. Había nacido un fenómeno que revolucionaría la industria con su tercera entrega.



BODY HARVEST

NINTENDO 64 1998

El ADN de *GTA III* ya podía adivinarse en este rompedor sandbox para N64, demasiado bestia para Nintendo, que acabó rompiendo la asociación con DMA Design. Por suerte, pasaba por allí Midway, que fue quien lo lanzó finalmente.



GRAND THEFT AUTO 2

PSX - PC - DC - GB COLOR 1999

Esta secuela añadió un elemento crucial en la saga *GTA*: la posibilidad de cambiar de bando en cualquier momento, al más puro estilo *Yojimbo*, para ganarnos el respeto o el odio de las diferentes bandas criminales de la ciudad.



CRACKDOWN

XBOX 360 2007

Tras montar su propio estudio, David Jones quiso llevar el sandbox hasta un nuevo nivel con esta exclusiva de Xbox 360, que nos permitía hacer todo tipo de proezas entre las calles de Pacific City. Ni Jones ni Realtime Worlds tuvieron nada que ver con la secuela de 2010, obra de Ruffian Games.



APB: ALL POINTS BULLETIN

PC - PS4 - XBOX ONE 2010 / 2016 / 2017

La ambición, una inversión demencial y un desarrollo interminable llevaron a la bancarrota a Realtime Worlds. Jones recompró el título a una EA que ya había perdido la paciencia (y millones de dólares), pero ya era demasiado tarde. Acabó en manos de K2, que lo reconvirtió en un free-to-play llamado *APB: Reloaded*.

DAVID PERRY

EL MÁS LISTO DE LA CLASE



Empezó escribiendo sus propios juegos para el ZX81 y acabó haciéndose millonario con el juego en streaming

Los inicios de David Perry no se diferencian mucho de los de otros "bedroom coders", aquellos chavales que empezaron programando con microordenadores de 8 bits en sus casas. A los quince años, este norirlandés ya se ganaba la vida escribiendo juegos para ZX81, que enviaba a las revistas en forma de listados BASIC. Aún no había cumplido los dieciocho cuando entró a formar parte de la plantilla de Mikro-Gen (donde programaría varios de los juegos de la saga de Wally) y, posteriormente, crearía para Probe Software algunas de las mayores joyas de su catálogo (*Savage*, *Trantor*) junto a otro genio, Nick Bruty.

Perry también dejó muestras de su talento en varios títulos para Elite y Mindscape antes de cruzar el Atlántico junto a Bruty, tras ser reclutados para la división norteamericana de Virgin Games. *McDonald's Global Gladiators* y *Cool Spot* vendieron bastante bien, pero no fueron nada en comparación al bombazo que supuso la adaptación a Mega Drive del *Aladdin* de Disney. Aquel éxito animó a David Perry a fundar en 1993 su propia empresa, Shiny Entertainment, donde darían vida a un peculiar héroe diseñado por Doug TenNapel: Earthworm Jim. En 1995, Shiny fue adquirida por Interplay, aunque Perry siguió al frente de un estudio enfrascado en proyectos cada vez más ambiciosos (*MDK*, *Wild 9*, *Messiah*), aunque eso no siempre se reflejara en las ventas. En 2002, Atari/Infogrames tiró de chequera para hacerse con Shiny, y Perry se embarcó en un colosal plan para expandir el universo de Matrix junto a los Wachowski. *Enter The Matrix* fue masacrado por la crítica, lo que no impidió que se vendiera como churros, coincidiendo con el estreno de "Matrix Reloaded". En 2005, llegaría *The Matrix: Path of Neo* y, un año más tarde, Perry abandonó Shiny para montar una compañía de asesoramiento.

Otro se habría tumbado a disfrutar de las ganancias acumuladas, pero Perry aún iba a dar un nuevo campanazo, y sospechamos que no será el último: a finales de 2008, fundó Gaikai, una compañía dedicada a ofrecer juego en streaming. En aquella época, el concepto de jugar por vía remota podía sonar a ciencia ficción al gran público, pero no para Sony, que desembolsó en 2012 la friolera de 380 millones de dólares por la compañía y su tecnología, sobre la que se han creado desde el Remote Play hasta el servicio PlayStation Now (sí, ese que aún seguimos esperando a que se ponga en marcha en España). No está mal para un chaval que empezó haciendo juegos en BASIC mientras seguía viviendo con sus padres. ■

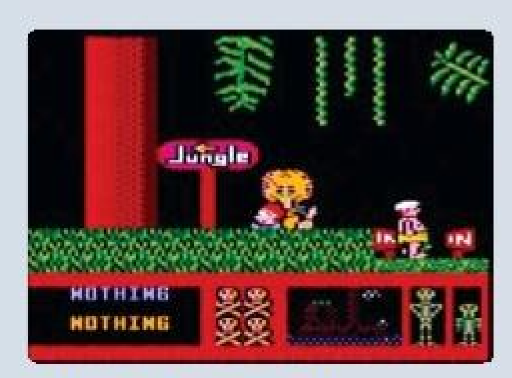


GAIKAI: MAGIA EN STREAMING

Fundada en 2009 por David Perry, y adquirida por Sony en el verano de 2012 por 380 millones de dólares, esta compañía creó la tecnología de juego en streaming que acabaría dando como fruto el juego remoto de las consolas PlayStation y el servicio PS Now.

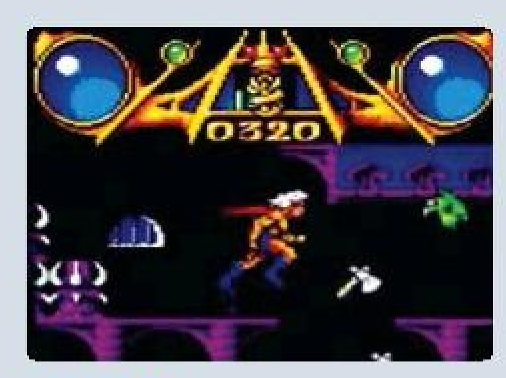
NUEVE CLÁSICOS DE DAVID PERRY

Perry comenzó publicando listados BASIC en revistas y, posteriormente, participó en la creación de títulos míticos, primero para microordenadores y luego para consolas. Éstos son sólo unos pocos...



THREE WEEKS IN PARADISE ZX-CPC 1986

Tras firmar el port CPC de *Pyjamarama*, Perry programó otras dos aventuras de la familia Week: *Herbert's Dummy Run* y este *Three Weeks in Paradise*. Servidor aún tiene pesadillas con este juego.



SAVAGE ZX-CPC-C64-ST 1988

Perry encontró en el grafista Nick Bruty al mejor aliado para sacar petróleo de los 8 bits. Sólo había que ver en movimiento al gigantesco melenudo de *Savage* o el no menos espectacular protagonista de *Trantor*, lanzado un año antes.



THE TERMINATOR MD-MS-GG 1992

David viajó a EE.UU. para dar los últimos toques a esta espectacular, aunque breve, adaptación del filme de James Cameron para consolas de Sega. Virgin no quiso dejar escapar a semejante talento y lo fichó.



MCDONALD'S GLOBAL GLADIATORS MD-MS-GG 1992

El "product placement", hecho arcade de plataformas, al igual que el siguiente juego de Perry para Virgin Games: *Cool Spot*. A pesar del tufo publicitario, eran divertidos.



ALADDIN MEGA DRIVE 1993

Aún prosigue la eterna discusión entre los partidarios del *Aladdin* de Perry y los fans del juego de Capcom. En cualquier caso, nadie puede poner en duda el impresionante trabajo realizado por Virgin Games en MD, con ayuda de animadores de Disney.



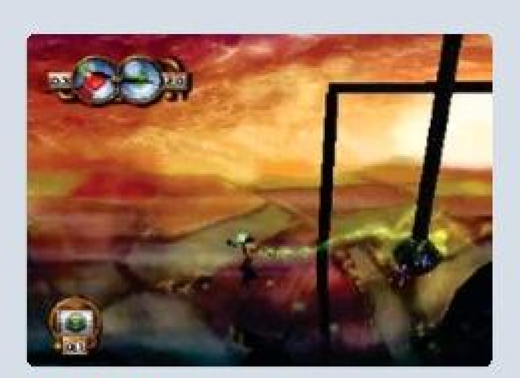
EARTHWORM JIM MD-SNES-GB-GG-GBA 1994

Con lo aprendido con *Aladdin*, Perry montó su propio estudio y convirtió a la lombriz diseñada por Doug TenNapel en todo un fenómeno de ventas. Por supuesto, también contó con su colega Nick Bruty.



MDK PSONE-PC 1997

Neversoft se encargó de adaptar a PSone esta surrealista creación para PC, escrita por Bruty y programada por Perry. Un shooter en tercera persona tan peculiar como reivindicable, protagonizado por un bedel decidido a detener una invasión alien.



WILD 9 PSONE 1998

Este run and gun poligonal, con desarrollo bidimensional, es, posiblemente, uno de los juegos menos recordados de Shiny. Diseñado por Perry, recogió el testigo de los *Earthworm Jim*, aunque no llegó a tener el mismo éxito comercial que aquéllos.



ENTER THE MATRIX PS2-XBOX-GC-PC 2003

Perry se alió con los Wachowski para expandir el universo de Matrix en dos ambiciosos videojuegos. A *Enter The Matrix* le sucedió en 2005 *Path of Neo*. El presupuesto de ambos juegos fue demencial.













GONZO SUÁREZ

MADE IN SPAIN

De crear a un ratero castizo, a liderar el desarrollo del juego más exitoso de la historia del software español.

Podría haber seguido los pasos de su padre, el director de cine Gonzalo Suárez, pero el mítico ZX81 y una apuesta con Opera Soft acabaron por encarrilar a Gonzo Suárez hacia el desarrollo de videojuegos. Él mismo nos confirma la historia, que también podéis encontrar en el imprescindible "Ocho Quilates" de Jaume Esteve. Un comercial de Opera Soft vacilaba de que nadie había sido capaz de romper la protección de sus juegos, algo que llegó a los oídos de Gonzo, por entonces uno más de los parroquianos del mítico One Way Software de la madrileña calle Montera (el germen de la cadena de tiendas GAME). Gonzo lo logró en un fin de semana con el *Livingstone Supongo*, y acudió a las oficinas de Opera Soft para demostrarlo. Esto le abrió las puertas del estudio, donde firmó su primer juego: *Goody*. Aquel mismo año, programó otro título, el espectacular *Sol Negro*, un arcade inspirado en Lady Halcón. En 1989, llegaría *Mot*, la adaptación del cómic que Alfonso Azpiri (dibujo) y Nacho (guión) venían publicando en las páginas de El Pequeño País. El ritmo en Opera Soft era brutal, pero Gonzo recuerda con cariño aquella época por "la cercanía y lo fluido de los proyectos hechos casi en su totalidad por una persona. Hacías los gráficos, el código e incluso la carátula". Tras encadenar varios títulos que no llegaron al mercado (*Crazy Billiards*, *Arantxa Sánchez Vicario Tennis*), Gonzo acabó formando parte, casi una década después, de Pyro Studios, el equipo que crearía el juego más exitoso de la historia del software español.

Un éxito a nivel mundial

Commandos contó con un presupuesto de 900.000 euros, que quedaron reflejados en una calidad de producción jamás vista antes en un videojuego español. Gonzo ejerció de diseñador principal junto a Ignacio Pérez Dolset, volcando en el juego su amor por las películas de la Segunda Guerra Mundial. Tras trabajar en varias entregas más de la saga, Suárez abandonó Pyro Studios para formar su propia compañía, Arvirago, donde pondría en pie una ambiciosa producción llamada *The Lord of the Creatures*, en la que íbamos a poder invocar a diversas criaturas en un mundo de fantasía. Tras años de desarrollo, el proyecto acabaría siendo cancelado, debido a cambios en el equipo, a un coste financiero muy alto y a la evolución del sector, como comenta Gonzo: "Hubo que adaptarlo a un mercado que había cambiado al juego por entregas (DLC), lo que llevó a propuestas que eran inviables". Gonzo Suárez no volvió a desarrollar más videojuegos, aunque sigue en contacto con el sector, desde el Gamelab y la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas de España.

UNA APUESTA ABRIÓ A GONZO LAS PUERTAS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

LOS JUEGOS DE GONZO

Descritos por él mismo

Gonzo Suárez tuvo la amabilidad de compartir con nosotros su experiencia a la hora de crear cada uno de estos juegos.





GOODY

1988
ZX - CPC - MSX PC - PCW

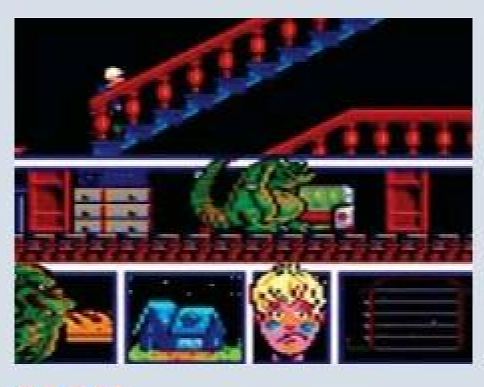
El primer videojuego y, en consecuencia, el más "entrañable". Y el que conjuntó el desarrollo con el aprendizaje.



SOL NEGRO

1988
ZX - CPC - MSX - PC - Amiga - ST - PCW

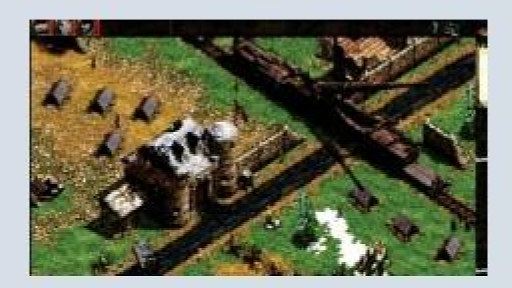
Fue un juego con un valor tecnológico llamativo en la época (mérito del conjunto de Opera Soft), donde se dio cabida a dibujantes de cómic por primera vez (Juan Giménez).



MOT

1989
ZX - CPC - MSX - C64 - PC - Amiga - ST - PCW

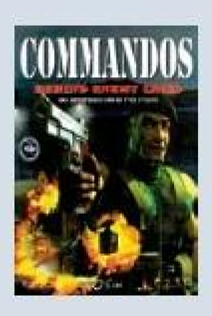
Maravillosa colaboración con José Antonio Morales y Alfonso Azpiri. Sin duda, fue un compendio muy estimulante.



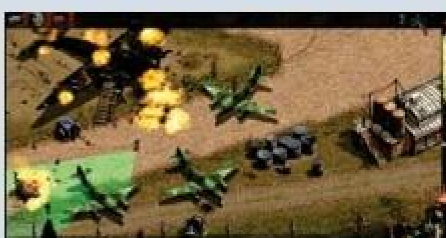
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

1998 PC

Fue una gran producción que me permitió una libertad de diseño y de producción que nunca se repetiría. Y con la colaboración imprescindible de gente como Ignacio Pérez, Jorge Blanco y, en el equipo, Javier Arévalo y Jon Beltrán de Heredia. El valor orquestal en cierta precariedad económica, paradójicamente, lo hizo único.







COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

1999 PC

Fue un desarrollo tranquilo, en el que aproveché para hacer crecer el equipo para *Commandos 2*. Ya el presupuesto era más holgado, y nadie dudaba de que el juego fuese jugable. Era el primer *Commandos* expandido con nuevos elementos. Fue un error venderlo como un juego independiente del original.





COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

2002 PS2 - Xbox - PC



A pesar de ser una secuela, es un juego de diseño nuevo, mucho más "sandbox". Aquí sí se notaron las presiones de Eidos, porque *Commandos* era un producto principal. Mucho más equipo y demasiado tiempo de desarrollo.



THE LORD OF THE CREATURES

Cancelado

En un principio, Jon Beltrán asumió la dirección del equipo. Yo me centré en la dirección de arte y el diseño del juego. A los dos años, Jon dejó el proyecto, obligándome a asumir la dirección (a disgusto). Fue un desarrollo tortuoso, entre dificultades de equipo y financieras. El juego es, quizás, mi preferido, a pesar de todo.







AÑO 2002 **COMPAÑÍA** Pyro Studios (Eidos) **FORMATOS** PS2, Xbox y PC

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

EL DEBUT DE PYRO EN PS2 Y XBOX

Tras arrasar a nivel mundial en 1998 con *Commandos: Behind Enemy Lines* para PC (y el posterior *Beyond the Call of Duty*), los españoles Pyro Studios se lanzaron a la conquista de las consolas. *Commandos 2: Men of Courage* debutó primero en PC, concretamente en septiembre de 2001, pero, apenas un año después, lo haría en consolas, en la que sería la primera producción del estudio madrileño para PS2 y Xbox, de nuevo bajo el paraguas de Eidos Interactive. Había mucha expectación por ver cómo lograrían adaptar a consola un juego diseñado originalmente para PC, ya no sólo por el uso del mando en sustitución del teclado y el ratón, sino por el espinoso tema de la resolución de los gráficos, esencial en una saga que siempre destacó por el milimétrico detalle de sus escenarios prerrenderizados. Aunque se perdió algo de resolución con el salto del monitor a la pantalla del televisor, la experiencia fue plenamente satisfactoria, tal y como quedó reflejado en el análisis que le dedicamos en septiembre de 2002.

Del frente europeo, al Pacífico

Al igual que sus dos predecesores para PC, *Commandos 2: Men of Courage* nos permitía controlar a una serie de personajes dotados de diferentes habilidades y armamento, a lo largo de veintiún misiones en las que el equipo español volvió a dejar patente su amor por los clásicos del cine bélico. "Salvar al soldado Ryan", "Los cañones de Navarone", "El submarino" o "El puente sobre el río Kwai" inspiraron algunas de las misiones que llevaban al boina verde, el francotirador, el artificiero, la espía o el ladrón a diferentes escenarios del frente europeo y la campaña del Pacífico, en plena Segunda Guerra Mundial.

En lugar de ir a lo loco en plan arcade, la clave para triunfar en *Commandos 2* residía en estudiar bien los movimientos de unos enemigos dotados de una potente IA y en aprovechar las habilidades de cada personaje, incluidos el perro y la rata, para ir superando cada misión a nuestra manera. Había diferentes formas de completar los objetivos, como ya se enfatizó en la citada Hobby Consolas de septiembre de 2002. "No es necesario acabar las misiones de un modo concreto", mencionaba nuestro compañero Miguel Ángel Sánchez en su análisis. "¿Que no queremos matar a los guardias? Pues creamos confusión con los explosivos. ¿No queremos subir a una torre con el ratero? Pues limpiamos la zona con el francotirador y entramos por la puerta principal". Esa libertad de acción, unida a detalles geniales, como las misiones de bonus y un estupendo doblaje al castellano, acabaron por eclipsar algunos de los defectos del port para consolas, como la ralentización a la hora de cambiar la cámara del juego. La saga de Pyro Studios regresaría a PS2 y Xbox en 2006 con *Commandos: Strike Force*, aunque abandonando la vista isométrica y la estrategia por una mecánica de shooter subjetivo, a lo *Medal of Honor*. ■

¿QUÉ PASÓ CON LA VERSIÓN PARA DREAMCAST?

En la primera nota de prensa que Eidos envió a los medios en octubre de 2000, se mencionaban las intenciones de lanzar *Commandos 2* no sólo en PC y PS2, sino también en Dreamcast. Por desgracia, la versión para la consola de Sega jamás llegó a ver la luz y sólo quedan algunos testimonios en forma de pantallas promocionales. Gonzo Suárez, el director y codiseñador de *Commandos*, resuelve el misterio dieciocho años después: "Se hizo una versión prototipo para PSOne, Mac y Dreamcast, pero desechamos lanzarlas, al ser mercados en clara decadencia, y nos centramos en PC y PS2".





ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 132 **AÑO** 2002



Los espectaculares escenarios de *Commandos 2* perdieron resolución al dar el salto del PC a las consolas (especialmente en PS2), pero, aun así, seguían enamorando por su alto grado de detalle.



NOVEDADES PlayStation 2 - Xbox

LOS "DIEZ" DEL PATÍBULO TRABAJAN EN EQUIPO

COMMANDOS 2

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

alternativas

lo peor

GRÁFICOS 85

SONIDO 93

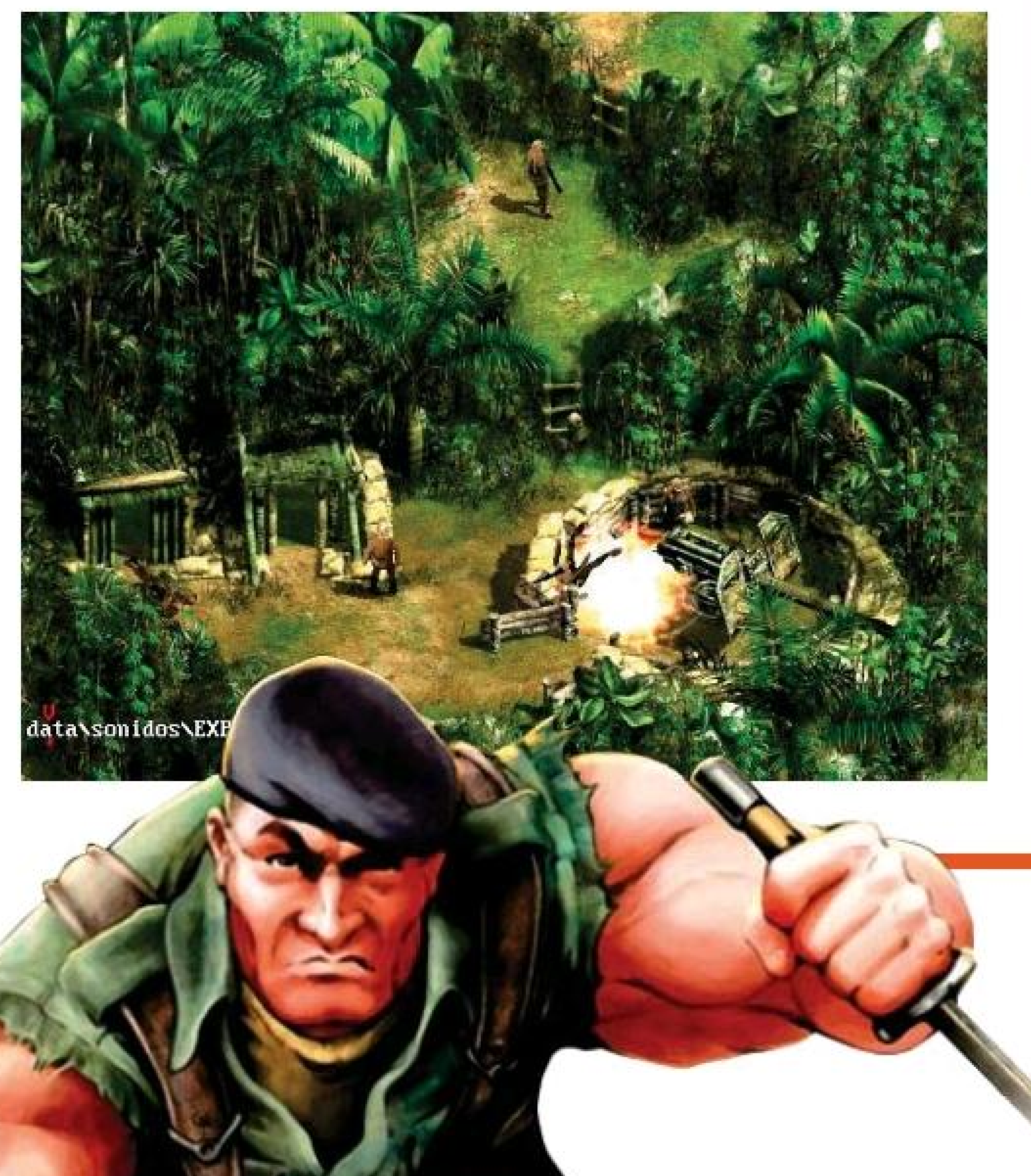
DURACIÓN 89

DIVERSIÓN 92

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

EN SEPTIEMBRE DE 2002, Miguel A. Sánchez analizó las versiones de PS2 y Xbox. Aunque resaltó un par de defectos (la resolución de los escenarios y los tiempos de carga), el resto le encantó, tal y como quedó reflejado en un 92 de nota y su valoración final: "Se ha hecho de rogar, pero ha compensado de sobra la espera. Marca un antes y un después en el género de la estrategia para consolas, pues es capaz de enganchar incluso a los que no comulgan con este tipo de juegos. Realista, intenso y, sobre todo, original, el único 'pero' posible es que se podría haber mejorado más su nivel técnico, pero eso no impide que sea uno de los mejores juegos del momento. ¡Y, encima, español!".





COMMANDOS 2 DESEMBARCÓ EN PS2 Y XBOX EN 2002, JUSTO UN AÑO DESPUÉS DE SU DEBUT TRIUNFAL EN ORDENADORES

COMMANDOS

COMPASES DE GUERRA



En junio de 1998 llegaba a la tiendas de todo el mundo *Commandos: Behind the Enemy Lines*, la ópera prima de Pyro Studios. Han corrido ríos de tinta sobre este juegos, pero pocas veces se ha analizado su sonoridad. Repasamos en su 20 aniversario la creación del sonido de *Commandos*, la saga de estrategia que creó todo un género y se convirtió en un punto de inflexión en la historia del videojuego español

Por Julen Zaballa García


» [PC] El presupuesto de *Commandos: Behind the Enemy Lines* superó los 900.000 euros, el más alto de la historia del software español hasta entonces. Esto quedó plasmado en la calidad del juego, que mostraba unos gráficos espectaculares.


» David García-Morales sigue en activo y podéis seguirle a través de su cuenta de twitter: @davidmusyc


» César Astudillo "Gominolas" es todo un clásico de la Edad de Oro, gracias a su trabajo en Topo Soft.

El origen sonoro de la franquicia de Pyro Studios es desconocido para muchos. Algunos incluso señalarán a Mateo Pascual como su autor, pero la música de *Commandos* nace de las manos de David García-Morales, un músico autodidacta madrileño que comienza a trabajar en el departamento de sonido de Paradise Interactive Software en el año 1995. "Hacía la música y los efectos sonoros de pequeños programas en disquete y CD multimedia. También me dedicaba a gestionar el doblaje de los juegos extranjeros que distribuía Proein en España, como es el caso de *Tomb Raider, FIFA 95* o *Heroes of Might and Magic II*", recuerda.

García-Morales no era un novato componiendo bandas sonoras de videojuegos. Dio sus primeros pasos con la música de la episódica aventura gráfica *Time Passenger* (Paradise, 1996), coproducida por América Ibérica para la edición española de la revista *Computer Gaming World*. Allí coincidió con César Astudillo 'Gominolas', mítico compositor de la denominada Edad de Oro del software español, quién había entrado en Paradise como director creativo y de marketing. Juntos trabajaron en el CD multimedia *España en Guerra* (Paradise, 1996).

Dos años más tarde, ambos volvieron a trabajar juntos en la empresa Contenidos Interactivos. Al frente de todo el apartado sonoro estaba David García-Morales; mientras Astudillo realizaba labores como diseñador adicional en *Commandos*. "Vestía con contenidos y daba trasfondo histórico al juego", comenta el creador de la música del clásico *Mad Mix Game*. "Guionicé y produje los microdocumentales, las descripciones y los briefings de las misiones. Las vinculé de manera muy libre con la historia de la II Guerra Mundial y complementé esa atmósfera con el desarrollo de personajes".


» [PC] Pyro Studios recurrió a filmaciones de la época para crear las intros de las sucesivas entregas de *Commandos*, aportando al juego un delicioso aroma a documental.

COMPONIENDO A CIEGAS

Los dos músicos dieron forma al estilo y las funcionalidades de la música del juego. "Hice la banda sonora a ciegas", relata García-Morales. "César me daba las pautas sobre el estilo que buscaba Gonzo y yo componía la música y los sonidos sin saber cómo iban a quedar finalmente. No es como ahora, que te dan un vídeo y puedes hacer un trabajo sincronizado". Tanto es así, que el madrileño únicamente llegó a ver su trabajo completo para *Commandos* cuando el juego ya estuvo a la venta.

García-Morales elaboró medio centenar de piezas por encargo, pero únicamente se usaron 28 de ellas en la versión final del juego. Para crearlas, aprovechó todo lo que tenía a su alcance. "Por aquel entonces no tenía software multipista y los samples que sonaba valían un dineral. Así que tuve que componer de manera artesanal". Para ello, utilizó un Atari 1040ST "para grabar MIDI con el Cubase" y un PC con una tarjeta sonido Creative SoundBlaster AWE 32 que le permitió "capturar las notas de un teclado musical", para después manipular la onda de sonido final.

Preguntados sobre la sonoridad de *Commandos*, David García-Morales y César Astudillo detallan que la inspiración les llegó de la música de las películas bélicas y documentales de la Segunda Guerra Mundial. Aún así, reconocen que aprovecharon parte del trabajo previo realizado en Paradise para el CD multimedia *España* »



» Un auténtico tesoro: la partitura del medley conmemorativo por el 20 aniversario de *Commandos*, por cortesía del propio David. Algunos nos arrepentimos por no haber aprendido solfeo.



» Una instantánea repleta de nostalgia: David en plena composición de *Commandos: Behind the Enemy Lines*. Entendemos que ese Mickey Mouse estaba ahí para mejorar la acústica.



» Foto de familia del equipo de *Commandos*. Suponemos, por el póster de Lara Croft, que se tomó en una de las salas de reuniones de Proein. A la izquierda podéis ver a Gonzo Suárez.

LA MÚSICA ESTABA INSPIRADA EN PELÍCULAS BÉLICAS Y DOCUMENTALES DE LA 2GM

» La carátula de la banda sonora de *Commandos: Behind Enemy Lines*, compuesta y producida por David García-Morales.

» *en Guerra: Panorámica multimedia de la Guerra Civil* Española (BMG, 1996). "Nos había funcionado muy bien entonces, así que repetimos esa combinación", afirma Astudillo.

Aquellos que jugaron a su primera parte recordarán que *Commandos* no tenía acompañamiento musical durante el desarrollo de las misiones. Esto se debe a que la música de los menús, las voces de los comandos, el informe de las misiones y sobre todo, los vídeos consumían el 70% de la capacidad del CD. Ante esta tesitura, desde el área de sonido tuvieron que hacer encajes de bolillos para comprimir al máximo la calidad de todos los sonidos y descartar la posibilidad de incluir música ingame.

EIN VERLETZTER! ALARM! ALARM!

Nueve de cada diez jugadores de *Commandos* aseguran que la frase más odiada de la franquicia era "Ein verletzter! Alarm! Alarm!". Este aviso de alerta de los soldados nazis nunca presagiaba nada bueno y, casi siempre, obligaba a volver a cargar la partida.

Era curioso que en un juego de estrategia táctica donde el silencio y el sigilo debería ser una máxima durante las misiones, los seis protagonistas del juego no paraban de hablar. La culpa de todo la tiene el ex-componente de Topo Soft. "Soy el responsable de los guiones de las voces y de que los comandos no estén ni un sólo momento callados. Así que es normal que muchos de los jugadores terminaran hasta las narices de oírlos una y otra vez".

Si los comandos ya tenían incontinencia verbal, Astudillo comenta que, además, "inicialmente eran muchísimo más parlanchines". No obstante, la falta de espacio en el CD hizo un favor a los fans de la saga y redujo la cantidad de expresiones orales. "Todo el audio tenía



» [PC] La zona marcada en verde reflejaba el ángulo de visión de nuestros enemigos. Estos eran capaces de detectar nuestra posición a simple vista, lo que disparaba la alarma entre las tropas nazis. Había que ser muy cauto y aprovechar bien la cobertura que ofrecían los edificios.

que residir en la RAM, así que hubo que recortar drásticamente y el juego se convirtió más monótono".

Por ejemplo, en las primeras versiones, el espía -si vestía de oficial nazi- era capaz de mantener una larga conversación con un soldado. "Si era de rango inferior le echaba un buen rapapolvo por llevar las botas sucias o porque le faltaba un botón en la indumentaria y, además, le amenazaba con encerrarle unos días al calabozo. En el caso de encontrarse con un oficial de igual rango o superior, le hacía creer que estaba allí para preparar una supuesta visita del Führer", detalla César Astudillo.



» [PC] El nivel de detalle gráfico era más que notable. Esto provocó no pocos problemas cuando la secuela saltó a las consolas, que tenían menor resolución.

El responsable del área de sonido, David García-Morales, y 'Gominolas' seleccionaron para el juego varios locutores de agencia, todos ellos nativos de sus correspondientes idiomas. Por ejemplo, para la versión española recurrieron a las voces de Luis Grandío (Boina Verde) y Alejandro García (Marine) con los que habían trabajado anteriormente en Paradise Interactive.

Todas las grabaciones se llevaron a cabo en las oficinas de Contenidos Interactivos, en Madrid. "Había una habitación corriente al fondo de un pasillo muy largo, en la zona más alejada a la puerta de entrada, junto al comedor que, además, no estaba convenientemente insonorizada ni tenía las paredes con absorbentes acústicos", recuerda García-Morales. De hecho, durante la grabación de las voces tuvieron que realizar bastantes tomas porque la microfonía captaba el ruido de las motos y las sirenas de las ambulancias que pasaban por la calle.

Este y otros aspectos "son un reflejo de cómo se trabajaba en Pyro Studios". "*Commandos* salió por fuerza bruta porque todos los implicados suplíamos los aspectos precarios de la producción con nuestra ilusión y juventud", admite.

MÁS MISIONES

Tras 18 meses de trabajo, *Commandos: Behind the Enemy Lines* salía al mercado. Su éxito no fue tan inmediato como muchos piensan. El boca a boca y la extraordinaria repercusión en el Reino Unido, donde fue el videojue- »

CAMBIO SOCIETARIO





Los primeros meses de 1997 fueron convulsos para la compañía Paradise. Los hermanos Javier e Ignacio Pérez-Dolset realizaron un importante cambio societario que finalizó con la creación de la empresa Contenidos Interactivos y la absorción de, prácticamente, la totalidad de la plantilla de Paradise; entre ellos, Garcia-Morales y Astudillo. Además, se incorporó sangre nueva, con Gonzo Suárez a la cabeza de su equipo de confianza.

Contenidos Interactivos tenía tres proyectos en cartera, pero sólo *Commandos* obtuvo el beneplácito económico de los británicos de Eidos. Con un presupuesto de 150 millones de pesetas (900.000 €), y bajo la marca Pyro Studios, un equipo de 18 titanes comenzó a trabajar año y medio en el título que pondría a España en el mapa de la industria mundial del videojuego.

Al frente de todo el apartado sonoro de *Commandos* estaba David García-Morales. El propio Ignacio Pérez-Dolset explica a Retro Gamer España que fue la "opción más lógica" debido a que "David era el responsable del área de sonido de Contenidos Interactivos". Lo curioso es que el compositor madrileño no estaba integrado en el equipo dirigido por Gonzo Suárez. Componer la banda sonora y crear los efectos de *Commandos* era una tarea más de su día a día que compaginaba con el soporte sonoro del resto de productos de la compañía.

EL PRIMER COMMANDOS FUE EL NÚMERO 1 EN VENTAS EN 17 PAÍSES

» go de PC más vendido durante tres meses y medio, favoreció que llegara a ser número 1 en diecisiete países.

Sorprendidos por la acogida, Eidos aprovechó el tirón de su nueva gallina de los huevos de oro y solicitó a Pyro Studios la elaboración de un paquete de misiones adicionales en el menor tiempo posible.

Cómo no podía ser de otra manera, el equipo de desarrollo reutilizó gran parte de las misiones que habían dejado en el tintero y añadieron algunas nuevas habilidades, armas y personajes a *Commandos: Beyond the Call of Duty*.

Con la previsión de un más que probable *Commandos 2*, que acabaría llevando el subtítulo *Men of Courgage*, Gonzo Suárez e Ignacio Pérez-Dolset aprovecharon la apuesta de la distribuidora británica por la franquicia para ampliar la plantilla. Entre los fichajes estrella para reforzar el área de sonido y musical del equipo de *Commandos* estaba el compositor Mateo Pascual.

Para *Commandos: Beyond the Call of Duty*, Gonzo Suárez le pidió específicamente que crease nuevas piezas musicales para que se oyeran durante las misiones. Temas que han quedado para la posteridad y el recuerdo de generaciones de jugadores. Mientras tanto, David García-Morales volvió a repetir sus labores en la dirección de locución y doblaje.

SALIDA DE PYRO STUDIOS

Con Mateo Pascual totalmente centrado en *Commandos 2: Men of Courage*, García-Morales continuó al frente del área de sonido de Contenidos Interactivos elaborando la música y los efectos de sonido de *Cimmeria/Praetorians* y *Hearth of Stone*. Pero el retraso del primero y la cancelación del segundo generó diversos problemas financieros y recortes en la plantilla. El músico



» [PC] Los componentes de Pyro Studios, convertidos en veteranos de la Segunda Guerra Mundial. Esta broma fue muy recurrente en las sucesivas entregas de la saga *Commandos*.



» [PC] *Commandos* permitía alternar el control sobre diversos personajes, cada uno de ellos dotados de diferente armamento y habilidades. Utilizarlos como un equipo era esencial.

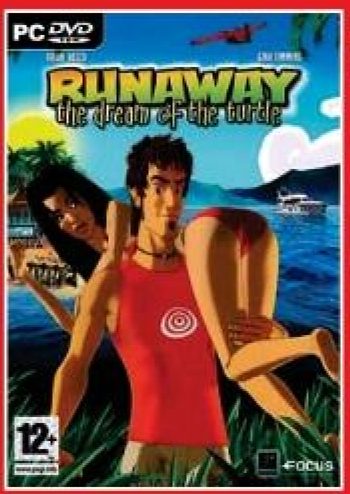
OTROS TRABAJOS DE DAVID GARCÍA-MORALES



TIME PASSENGER: Aventura gráfica de Paradise Software para la editorial América Ibérica que se distribuyó en seis capítulos. El compositor improvisó otros tantos temas con claras referencias sonoras a la época histórica por la que viajaba el protagonista.



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE el compositor madrileño se unió al equipo de Péndulo Studio para componer una treintena de temas variados que van desde canciones a piezas incidentales que refuerzan la tensión dramática de la aventura.

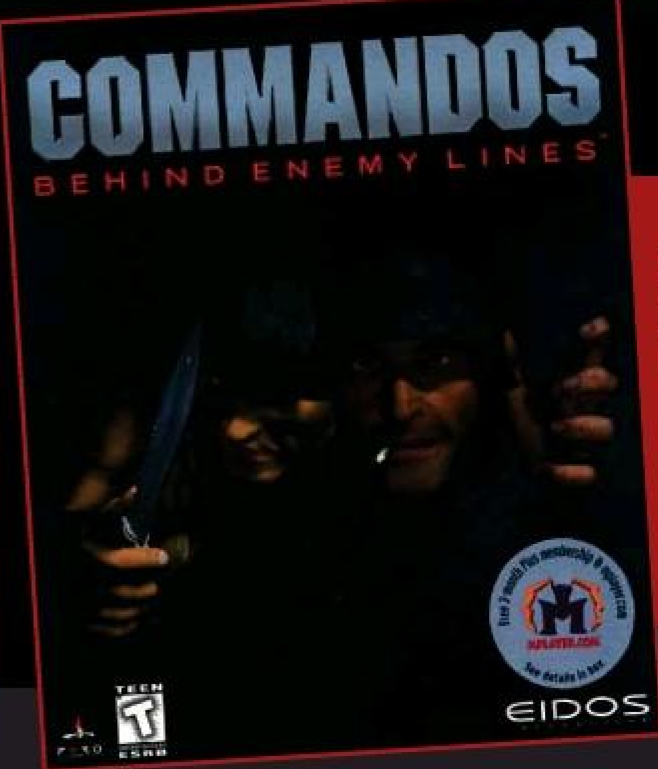


RUNAWAY 2: EL SUEÑO DE LA TORTUGA David García-Morales volvería a repetir como compositor y con la cantante Vera Dominguez tras el éxito de la aventura gráfica de Péndulo Studios.

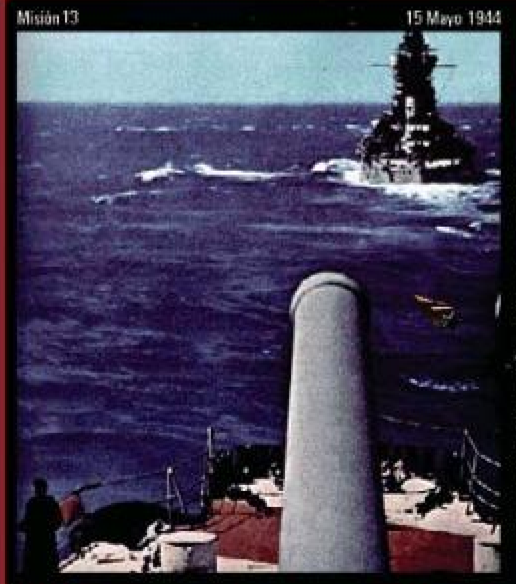




» [PC] Los escenarios con nieve aportaban una dificultad añadida, ya que nuestras pisadas se quedaban marcadas y eran rápidamente detectadas por el enemigo.



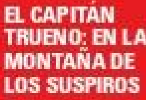
» *Commandos: Behind the Enemy Lines* arrasó en todo el planeta, convirtiéndose en el videojuego más exitoso de la historia del software español.



» [PC] Las misiones de las sucesivas entregas de la saga se inspiraban en hechos históricos y clásicos del cine bélico. Desde *Los Cañones de Navarone* hasta *El Puente sobre el río Kwai.*



» Otra foto de familia, en este caso del equipo responsable de *Commandos: Beyond the Call of Duty*, la "secuela" del título original que Pyro Studios lanzó por encargo de Eidos.



EL CAPITÁN TRUENO: EN LA MONTAÑA DE LOS SUSPIROS
Primera de las aventuras gráficas que Argos Labs realizó para Zeta Multimedia basadas en el personaje creado por el guionista Victor Mora y el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza. García-Morales dirigió el doblaje.



ZIPI Y ZAPE: LA CASA DEL TERROR
La mítica pareja de hermanos creados por Escobar protagonizaron este lanzamiento de Zeta Multimedia, al que García-Morales puso música.

madrileño fue uno de los damnificados.

Una vez fuera del equipo, David García-Morales continuó trabajando en la localización de videojuegos y productos multimedia como freelance y fundó su propio estudio de producción musical y producción en Alcalá de Henares: Isla Náufrago. Tampoco abandonó la composición musical. Suyas son las bandas sonoras de las aventuras gráficas de Péndulo Studios, *Runaway: A Road Adventure* y *Runaway 2: Dream of the Turtle*.

En los últimos años, García-Morales ha creado diversos espectáculos musicales para todos los públicos, y ha compuesto la banda sonora para la película independiente *Reverso*, del director Carlos Martín.

Aunque se habla de las mecánicas de juego y los gráficos de *Commandos*, la música y todo el trabajo sonoro realizado por David García-Morales y César Astudillo son parte de la columna vertebral de la saga y una de las calves de su éxito.

El doblaje y la localización es, hoy día, seña de identidad para otros videojuegos tácticos, como el reciente *Shadow Tactics*, o los clásicos *Desperados* o *Helldorado*. También es referente la música de David García-Morales, punto de partida de Mateo Pascual para las siguientes secuelas. Éste consiguió darle su impronta, pero sin olvidar los orígenes de la saga. El resultado, una visión sonora conjunta y coherente en toda la franquicia, incluso en el denostado *Commandos: Strike Force*, donde Pyro Studios abandonó la mecánica clásica de la saga para abrazar el fenómeno FPS liderado por *Medal of Honor* y *Call of Duty*. ■

REVIVIENDO SEGA MEGADRIVE

La poderosa consola de Sega dejó de comercializarse hace muchos, muchos años, pero un irreductible grupo de valientes ha decidido resucitarla con nuevos juegos

Por: Atila Merino "blackmores"

Al igual que los ordenadores de 8 y 16 bits, las consolas no han podido escapar del efecto homebrew que, desde hace ya unos años, ha ido insuflando nueva vida a decenas de sistemas obsoletos. La consola de 16 bits de Sega no iba a ser una excepción, contando con juegos más o menos caseros desde mediados de los años 90. Sin embargo, la explosión definitiva comenzó ya en el siglo XXI, cuando, en el año 2010, el equipo Watermelon impresionó al mundo con el juego *Pier Solar and the Great Architects*, un prodigioso RPG que no tenía nada que envidiar a los más grandes del género aparecidos en la época comercial de la Mega Drive.

Desde España con amor

Dejando de lado todos los videojuegos actuales para la consola de Sega que se han desarrollado y se desarrollan en otros países (que los hay, muchos y muy buenos), nos centraremos en la escena española, tan activa e interesante como la que más.

Es de sobras conocido el amor que los desarrolladores españoles le ponen a todas las obras homebrew, no sólo para Mega Drive, sino también para cualquier otro sistema retro. En ese aspecto, podemos estar muy orgullosos de nuestros compatriotas, pues lideran algunas de las escenas retro, tanto en cantidad como en calidad. En lo que respecta a Mega Drive, a pesar de haber tardado un poco más de lo normal en coger el ritmo de otros países, finalmente se ha alcanzado un nivel notable que tiene toda la pinta de ir a mejor más pronto que tarde, con juegos tan impresionantes como el esperadísimo *Antarex* de 1985 Alternativo, que lleva varios años en desarrollo, o como algunas de las novedades que prepara el equipo de Play on Retro. Hagamos un rápido repaso a todas estas atractivas iniciativas.



»Parte del equipo de Play on Retro, con Ricardo Pérez, Felipe Monge, Bruce Rodríguez y Salva Cantero. Este grupo de entusiastas se está encargando de darle una nueva vida a Mega Drive con unas ediciones físicas de lujo.

De 1985 Alternativo a Play on Retro

Fundado el 15 de Enero de 2012, 1985 Alternativo surge del prestigioso podcast Fase Bonus. De hecho, sus tres creadores originales coinciden con los que pusieron en marcha el podcast: Albert

ALGUNOS JUEGOS Y DEMOS MADE IN SPAIN



» *Bug Hunt*, de The Afromonkeys, es una adaptación a MD realizada por Jack Nolddor, Mun y David Sánchez en 2015.



» *Junkbots* es un pequeño juego realizado en 2014 por Mun y bitslap para la primera compo bitbitJAM.



» *Leovigildo's Murcian Conspiracy* era un arcade desarrollado por Pixel Bastards para la bitbitJAM 2014.



» *Chase*, desarrollado por Jack Nolddor en 2014, es un comecocos basado en el original de Shiru para NES.



» *Downforce*, de Pixel Bastards, participó en la edición de 2016 de la bitbitJAM. Es un *F-Zero* con vista cenital.



» *Shattering Jaws*, de Mun, es un simpático arcade creado para la edición de 2016 de la bitbitJAM.

En pleno año 2018, la escena homebrew española de Mega Drive está más en alza que nunca, con grandes proyectos por aparecer

Mayora, Ignacio Zarranz y David Sánchez. Entre los tres, llevaron a cabo un proyecto que comenzó a gestarse el 9 de Febrero de 2011 y que tenía por objetivo desarrollar y distribuir nuevos videojuegos para consolas y ordenadores retro.

Aunque el primer juego que publicaron fue *Watman* para Game Boy Advance, pronto empezaron a desarrollar internamente para Mega Drive y a editar bajo su sello a otros desarrolladores, incluyendo proyectos extranjeros. El equipo de 1985 Alternativo es muy extenso y siempre abierto, con lo que van entrando y saliendo colaboradores, lo que asegura cantidad y calidad de juegos a medio plazo.

Por otro lado, Kabuto Factory es el proyecto personal de Manuel Gómez, más conocido como Barón Ashler. Su retoño nació en Abril de 2011, enfocado principalmente al desarrollo para microordenadores de 8 bits, aunque unos años después le surgió un gran interés por trabajar en la consola de 16 bits de Sega.

Finalmente, Play on Retro apareció en escena en 2016, cuando su cabeza visible, Felipe Monge, alias Vakapp, abandonó 1985 Alternativo con el objetivo de crear una asociación retro junto a algunos amigos, tras una charla en la feria Retro Sevilla del mismo año.

Tras esta primera idea, la asociación quedó en lo que hoy conocemos como el grupo Play on Retro, formado inicialmente por Migue, Bruce, Ricky, Salva y el propio Felipe. Al igual que los otros protagonistas de esta historia, no sólo se dedican a desarrollar y publicar juegos para Mega Drive, sino que se encargan también de novedades para microordenadores de 8 bits, aunque bien es cierto que la consola de Sega es una de sus preferidas.

Los desarrolladores Jack Nolddor y Mun son otros autores españoles centrados en Mega Drive, con juegos como *Bug Hunt* o *Chase*.

bitbitJAM y Sega Mega Drive

Muchos otros juegos españoles han sido desarrollados para Mega Drive, ya sea en forma de demo o de versión final. Gran parte de la culpa la tiene la competición anual bitbitJAM, creada en 2014 por David Colmenero y Miguel García Guerra con el objetivo de que se desarrollen nuevos juegos para sistemas retro bajo ciertas premisas (cambian en cada edición), casi siempre con representación de MD.

De esta manera, hemos tenido la oportunidad de disfrutar de minijuegos o demos jugables como las de *Junkbots* y *Leovigildo's Murcian Conspiracy* en 2014, la de *Tro-Now* en 2015 o las de *Downforce* y *Shattering Jaws* en 2016. Claros ejemplos de lo que se puede llegar a hacer en Mega Drive con muy poco tiempo.

En pleno año 2018, la escena homebrew española de Mega Drive está más en alza que nunca, con grandes proyectos por aparecer y muchas ganas de crear juegos entretenidos. ■



KABUTO FACTORY

Aunque Kabuto Factory (como tantos otros) no se dedica exclusivamente al desarrollo para Mega Drive, sí que ha desarrollado ya varios juegos para la consola de Sega, e incluso ha sacado sus juegos con su correspondiente edición física.

El primer juego que desarrolló su alma mater, Baron Ashler (Manuel Gómez), fue *Aahku al Rescate* (2011, ZX Spectrum). Su juego más popular, *Zombi Terror*, apareció originalmente también en ZX Spectrum, pero tuvo versiones para multitud de ordenadores y consolas, incluida Sega Mega Drive, que fue publicada en agosto de 2014. "El salto a MD vino gracias a la existencia de un compilador de BASIC llamado *BasiEgaXorz* que fue desarrollado por Joseph Norman (DevSter). Me animé a usarlo mientras desarrollaba *Zombi Terror*, como es un juego simple en el que no tienes que mover nada, pensé que sería ideal para un primer acercamiento al sistema", explica Ashler, que se encarga al completo de los desarrollos para MD.

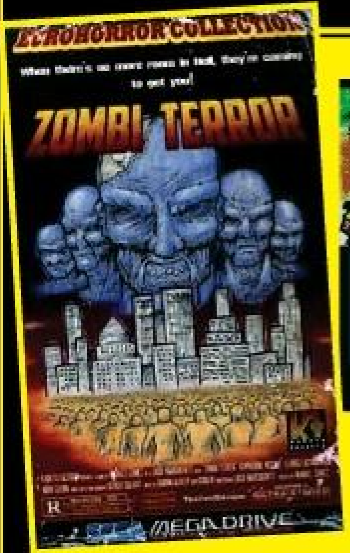


» *Future Race* supondrá el regreso de Kabuto Factory a la escena de MD, así como su vuelta tras el parón.

En noviembre del 2016 apareció el segundo juego del sello para Mega Drive. Se trataba de *Knights & Demons*, aunque supuso también el cierre de Kabuto Factory debido a motivos personales.

El regreso de Baron Ashler

Por fortuna, Manuel Gómez nos ha avisado de su más que probable regreso a la escena tras casi dos años de parón, y lo hará con nuevos juegos, entre los cuales se encuentra un nuevo trabajo para la Mega Drive. Tras el nombre de *Future Race* se esconde un interesante juego de motos. "Usaré sprites por primera vez, así como música generada por la propia consola", comenta Baron Ashler.





» *Zombi Terror*, publicado en 2014, es un claro ejemplo de que los zombis llevan unos cuantos años "más de moda que nunca".

ZOMBI TERROR

Fue una de las primeras versiones publicadas, junto a la de ZX Spectrum y PC, y el primer juego de Kabuto Factory para Mega Drive. Se trata de una aventura en la que elegir entre diferentes acciones, como movernos en cualquier dirección, recoger objetos o usar armas. Esta versión contaba con decenas de pantallas estáticas que superaban en calidad a las del resto de versiones, así como con una banda sonora de gran calidad, realizada por el propio Baron Ashler, que se ocupó de todo. "*Zombi Terror* fue para mí todo un éxito: me atreví a sacar una tirada en cartucho de la que se vendieron 35 unidades. Puede parecer poco, pero para mí es un mundo", declara Ashler.

KNIGHTS & DEMONS

Tras *Zombi Terror*, Kabuto Factory se embarcó en el desarrollo de *Knights & Demons*, un divertido puzle que apareció inicialmente en ZX Spectrum y que tomaba como base el juego electrónico de los 90, *Lights Out*. Al igual que su anterior trabajo para MD, este también fue responsabilidad 100% de Baron Ashler. "*Knights & Demons* para MD también tuvo una pequeña tirada en cartucho y otra en CD, pero aquí ya estaba de retirada", nos explicaba Ashler al respecto de la edición física, publicada en noviembre de 2016.



» *Knights & Demons* cogía el juego electrónico *Lights Out*, cambiando las luces de colores por caballeros y demonios.



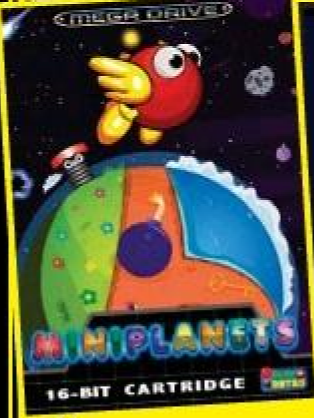


PLAY ON RETRO

Inicialmente operativos bajo el nombre de Goto80, tuvieron que cambiar rápidamente de nombre al descubrir que ya estaba registrado por otra persona.

Su primer trabajo, en 2016, fue editar el juego *Miniplanets* en el mismo año de su fundación, realizando una edición física de excelente calidad, seña de identidad de este grupo formado en Andalucía. Además, Play on Retro ha ido contando con multitud de colaboradores en diferentes apartados, como Fran, Rubén, Beyker, Juan Carlos, Borja, Manolo, O'Neill, Julián o Errazkin, entre otros.

En 2017 vio la luz el primer trabajo propio del equipo para la consola de Sega, *L'Abbaye des Morts*, pero no han detenido su labor para publicar *Zooming Secretary: Going Panic* mediante una campaña de crowdfunding. Para 2019 están preparando un juego de puzles y otro proyecto secreto del que aún no se ha desvelado nada. Tratándose de Play on Retro, seguro que no nos decepcionan.





» *Miniplanets* es una de esas pequeñas joyas que se ven cada cierto tiempo en la escena homebrew.

MINIPLANETS

El juego que sirvió de estreno a la editora Play on Retro era un desarrollo del argentino Sik, el cual planteó una original propuesta en la que debíamos recorrer los pequeños planetas que hacían las veces de niveles con el objetivo de recoger los objetos y llaves necesarias para pasar al siguiente nivel. Aunque el juego se publicó inicialmente en descarga gratuita en el año 2016, no tuvo su correspondiente edición física hasta mayo del 2017, cuando Felipe Monge se encargó de dibujar la bonita portada y realizar todo el arte del manual. *Miniplanets* supuso, además, un inicio ideal para el joven equipo andaluz en cuanto a sello editorial.

L'ABBAYE DES MORTS

Publicado en 2017, se trata de una adaptación a MD del juego homónimo que Locomalito y Gryzor crearon para PC y Mac en 2010. No contentos con hacer una conversión con gráficos mejorados, decidieron crear una gran variedad de skins que permitían ver el juego como si de otro sistema retro se tratara: MSX, GB, Amstrad PCW, C64 o PC CGA, entre otros. Programado por Mun, con gráficos de David Nevado y música de DarkHorace, contó con colaboraciones de Felipe Monge, Pipagerardo, Masterklown, Errazking o Baron Ashler.



» *L'Abbaye des Morts* cuenta con una gran variedad de skins, además del de Mega Drive.







» El juego original para la NES de Nintendo ha sido mejorado para adaptarlo a la consola de Sega.

ZOOMING SECRETARY GOING PANIC

Será el próximo juego que Play on Retro publique, mediante una campaña de crowdfunding que dará comienzo en otoño de este año. Es una adaptación del original *Zooming Secretary* que PinWizz y Shiru crearon en 2011 para la consola de 8 bits de Nintendo. Está creado por el grupo The Afromonkeys, con Mun y Jack Nolddor a cargo del código, Daniel Nevado encargado de los gráficos y la ilustración de la portada, y Beyker como músico. Se trata de un simulador de secretaria en periodo de pruebas, tan divertido como jugable.



1985 ALTERNATIVO

El enorme equipo surgido del seno de Fase Bonus es uno de los más prolíficos en lo que respecta al desarrollo y edición de nuevas obras para Mega Drive. Compuesto por decenas de personas entregadas en cuerpo y alma al resurgir de la consola de 16 bits de Sega, 1985 Alternativo ha desarrollado o producido una gran variedad de juegos, ya fueran propios o de otros autores, casi siempre acompañados de su correspondiente edición física. Algunos de los juegos publicados por este equipo son trabajos de The Mojon Twins o Jack Nolddor.

Esperando a Antarex

Aunque *Oh Mummy Genesis* abrió la lata del desarrollo interno de 1985 Alternativo para Mega Drive, hay un juego que lleva unos cuantos años en desarrollo y que, tras ver las diversas demos que han ido publicando, se ha convertido en el trabajo más esperado de este grupo. Por supuesto, nos referimos a *Antarex*, un shoot'em up de scroll horizontal que ha dejado muy buen sabor de boca a todo el que ha podido probarlo y del que aún no tenemos noticias sobre su publicación oficial. Habrá que tener un poco de paciencia para disfrutar de esta obra.





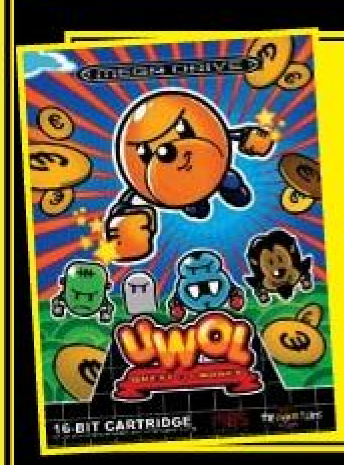
OH MUMMY GENESIS

Publicado en 2012, fue el primer videojuego creado y publicado por 1985 Alternativo para la MD. Se trataba de un remake del clásico de Amstrad CPC, desarrollado por Pocket Lucho, con música de David Sánchez y arte de David Ayala.



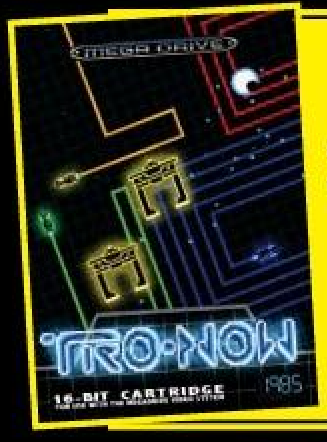
SUPRAKILL MINDS

Este interesante y adictivo juego de puzle e inteligencia fue desarrollado por Jack Nolddor en 2014. David "murciano" Sánchez creó la fabulosa banda sonora de un juego que nos obliga a tener los reflejos al máximo si queremos seguir avanzando.



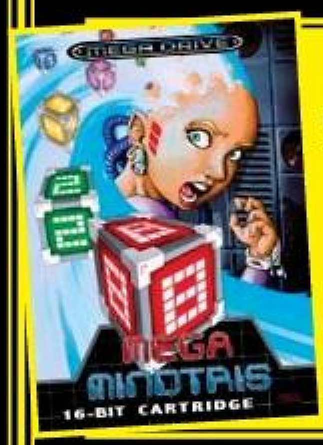
UWOL: QUEST FOR MONEY

La versión de MD del juego original para ZX Spectrum que The Mojon Twins realizaron en 2009 corrió a cargo del desarrollador ruso Shiru, que lo acabó en 2010, aunque 1985 Alternativo sacó la edición física justo después de *Oh Mummy*.



TRO-NOW

Se trata de un experimento para la compo bitbitJAM de 2015, desarrollado por Pocket Lucho y David Sánchez bajo el nombre de Pixel Bastards South! Estaba basado en las carreras de motos de luz de la película *Tron* y permitía partidas de hasta cuatro jugadores simultáneos. Uno de los juegos más entretenidos del grupo.



MEGA MINDTRIS

La opera prima de Leander para MD fue este atractivo puzle inspirado en *Columns*. Se publicó en 2017 y en él participaron, entre otros, David Sánchez como músico y Daniel Nevado como ilustrador. Las partidas a dos jugadores simultáneos son incluso mucho más atractivas que si lo disfrutamos en solitario.



MEGA CHERIL PERILS

El primer trabajo de los humorísticos The Mojon Twins para la consola de 16 bits de Sega fue este colorido plataformas de 2017, basado en uno de sus personajes más famosos. Anjuel y na_th_an, junto a David Sánchez y el artista kendrook, son sus autores.

GRIEL'S QUEST FOR THE HOLY PORRÓN

Se trata del último trabajo que 1985 Alternativo ha publicado para Mega Drive. Es la adaptación a la consola de Sega del original *Griel's Quest for the Saangral* de MSX que Karoshi Corporation desarrolló en 2005, basándose, a su vez, en un clásico de MSX2: *Momonoki House*, de 1990. Programado por Mun, con gráficos de Daniel Nevado (autor de la portada) y música de David Sánchez, disfrutaremos de un enormemente adictivo juego de inteligencia con ambientación medieval. Se publicó hace escasos meses, en Abril de este año 2018.



» *Griel's Quest for the Holy Porrón* dejará un muy buen sabor de boca en su paso a Mega Drive.



MEGAGAMES!





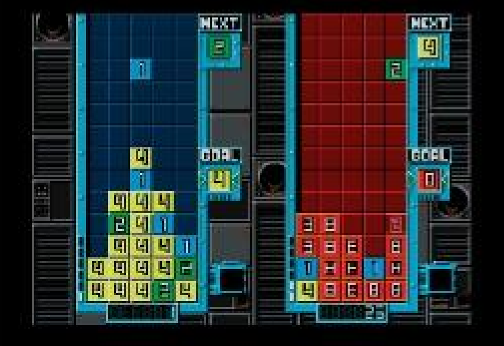
» La última demo del esperado *Antarex* también está incluida en este fantástico cartucho recopilatorio.

La gran sorpresa que 1985 Alternativo nos ha dado este mismo año es un cartucho recopilatorio en el que se incluyen algunos de sus anteriores juegos de Mega Drive. Tal es el caso de *Mega Mindtris, Uwol: Quest for Money* y *Oh Mummy Genesis.* Además, se incluyen todas las demos que han realizado hasta ahora: *Zona Omega*, *DJ Chip* y el tan esperado *Antarex.* Se trata de un cartucho imprescindible si queremos disfrutar de horas y horas de buenos y variados juegos, pues se recopilan arcades, puzles, juegos de inteligencia y matamarcianos. Los fans de Mega Drive no podrán dejar escapar este suculento recopilatorio que cuenta con una excelente música en el menú de selección de juego.

HABLAMOS CON LEANDER

Eres el autor de *Mega Mindtris*, pero ¿cómo se te ocurrió la idea de desarrollar para Mega Drive?
Después del fiasco con mis desarrollos para móviles, me tomé una pausa y descubrí la escena retro gracias a un compañero de trabajo, así que me aventuré a desarrollar para MD.

¿Por qué un juego de puzles?
Decidí empezar a desarrollar un motor en ensamblador que gestionara todo el hardware y lo probé creando algún juego; uno de puzles me pareció una decisión correcta, sencilla y realista para mis posibilidades (de tiempo) por entonces.



¿Te encargaste de todo?
Mega Mindtris es una versión de uno de los juegos para móviles (*Mindtris*) que desarrollé con Endos. La idea original es suya; yo me encargué de la programación y los gráficos en esta versión. Quise que participara más gente y tuve el honor de contar con 1985 Alternativo: música y sonido de David Sánchez, artwork de Daniel Nevado y maquetación de Felipe Monge, y la ayuda de Alfonso Martínez, Albert y Doragasu.

¿Cómo fue su creación?
Lo primero es tener un documento de desarrollo para tener las ideas y un planning claro de lo que hay que implementar en el proyecto, aunque sea un borrador. En cuanto a programación, sólo usé un editor de textos (notepad++), vinculé un atajo (HOTKEY) que ejecutaba un bat y arrancaba un ensamblador generando un binario para luego probarlo en emulador o con Everdrive, así de sencillo.





» Ilustración original de Snatcho

Yenght, en busca de la Fuente de la Juventud

El Oráculo te ha dado un disgusto: vivirás 70 años cuando la media en España son 80. La misma España en la que los Ruiz crean Dinamic y esta entrañable aventura conversacional

Por: Jesús Martínez del Vas

A veces hablar del tópico "en España teníamos un retraso en los años 80 en cuanto a microinformática se refiere" parece que lleva implícito que esa tardanza deba trasladarse también obligatoriamente a la producción de software. Y a veces se nos olvida meditar sobre el hecho de que, pese a que esa afición prendió en el sector más joven de la población, podría no haberse traducido en absoluto en la aparición de un tejido productivo.

Nuestro país pudo haber sido un consumidor pasivo de software, sin más repercusión. Es cierto: existió ese retraso, pero a cambio acogimos con entusiasmo ese nuevo mundo tecnológico que parecía inundarlo todo. Incluso prendieron en el usuario géneros tan aparentemente minoritarios como las aventuras de texto, gracias entre otras cosas a obras maestras que nos llegaron de importación como *The Hobbit*.

Quizá, para ser francos, habría que señalar que no llegó por una vía de importación "oficial" (porque sencillamente no existía), sino a través de la multitud de copias que circulaban entre aficionados en plena llegada a nuestro país del ZX Spectrum (con un precio bastante más asequible que el de sus competidores). El desembarco de estas máquinas ayudó a formar una base de jóvenes dispuestos a intentar la aventura de la creación de software propio y, lo que es más importante, les animó a intentar venderlo.

De esta forma apareció en 1984 la compañía Dinamic, nombre fundamental para en-

tender la industria española del videojuego en los 80 y que de manera sorprendente (casi accidental) apostó por las aventuras de texto desde su misma gestación. Creada por los hermanos Ruiz desde su domicilio en Boadilla del Monte (Madrid), la iniciativa de Víctor, Nacho y Pablo comienza con escarceos con BASIC y código máquina en un ZX81 primero, luego con un ZX Spectrum y posteriormente anunciando sus dos primeros títulos mediante un artesanal anuncio en el número 6 de la revista *ZX*. El dibujo, con un estilo totalmente amateur y creado por Santiago Morga, mostraba un bárbaro, muy en la tradición de Conan, con un castillo al fondo, similar al que aparecía en la pantalla de carga del propio juego. Presentaba el logotipo de Dinamic, con una vaga inspiración en el usado por Ultimate, y ya se presentaba la casa de Boadilla como la mítica Mansión Dinamic. En la esquina, el anuncio incluía un cupón recortable con el que poder solicitar por correo los dos primeros programas de la compañía madrileña.



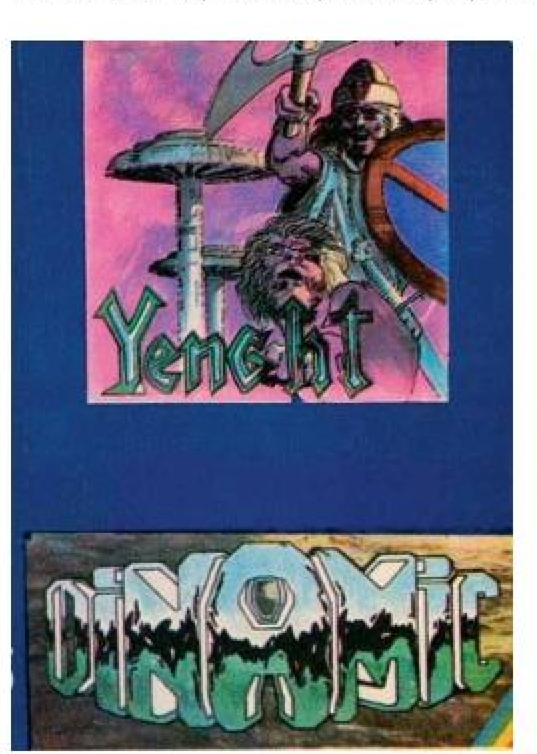
» [ZX Spectrum] El primer reto que nos plantea *Yenght* será salir del laberinto. Para ello tendremos que encontrar la primera llave y abrir la puerta que conduce al mundo exterior.

Programando... en BASIC

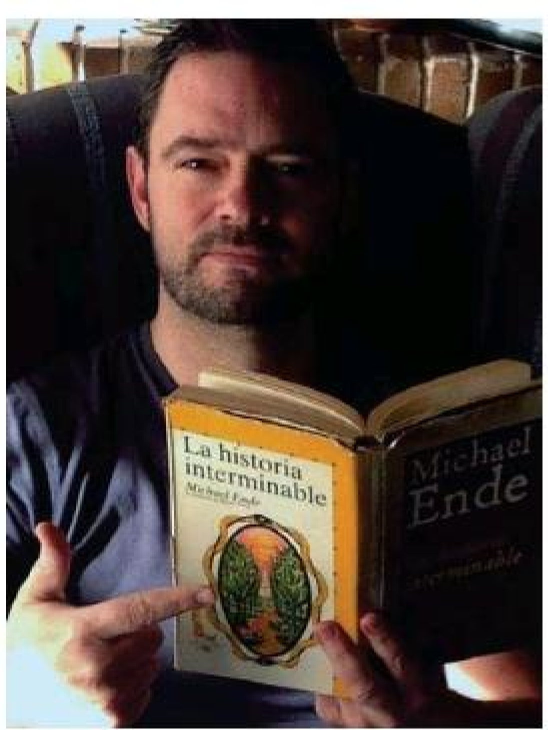
Así asomó, junto a la aplicación de dibujo vectorial Artist, el primer juego de Dinamic, el denominado *Yenght* (1984), presentada a sí misma como "la primera aventura gráfico-conversacional en español". Estaba programada por un adolescente de 16 años, Ignacio Ruiz 'Snatcho', en BASIC compilado, con el apoyo del Artist para el apartado visual. "Sí, está totalmente programado con los comandos de BASIC del Spectrum -recuerda Ignacio-. ¡Grande Sir Clive Sinclair que puso los comandos completos en el teclado del ZX81 y el Spectrum! Se nos hizo realmente divertido aprender. Luego se compilaba en código máquina del Z80 para que el juego corriera lo más rápido posible. Recuerdo que había muchos comandos que no interpretaba exactamente igual que el BASIC y había que hacer algunos cambios. Al poco tiempo (creo que para el *Army Moves* y el *Game Over*), contamos con un gran programador, Florentino Pertejo, que nos hizo un compilador a medida que entendía todas las burradas que poníamos en BASIC y adaptaba el código a Amstrad y MSX".

El juego apareció ya comentado en el *MicroHobby* nº 2. Para analizar la importancia de esta primera aventura conviene situarnos en el contexto adecuado, con jóvenes aficionados sin apenas referencias ni industria que les pueda proporcionar una mínima orientación, porque, sencillamente, no existía. Pablo Ruiz reivindica la figura de su hermano de esta manera: "en Dinamic todo pasaba por Nacho, era el auténtico creador. Él jugaba entonces a *El Hobbit* y quería hacer su propia aventura. De hecho, aunque no sea objetivo porque es mi hermano, creo que *Yenght* era una genialidad. Claro, coges *El Hobbit* y haces una aventura: genial, ¡pero mira la base que tenías! Nacho, con 16 años, inventa una historia sobre la Fuente de la Juventud. Crea todo: el argumento, los gráficos, la codificación. Todo. Que el tiempo estuviera tasado no era nada habitual, pero no era por un capricho, era estructural por el guión. Lo veo ahora, con 50 años, y pienso que fue brutal que un chaval fuera capaz de hacer esa conceptualización". El nombre era una derivación de los términos ingleses correspondientes a las palabras juventud y joven, que resultó muy afortunada. Sin embargo, Nacho nos confiesa una verdad que resulta divertida al hilo de la elección del nombre: "El juego se llama *Yenght* porque... ¡por entonces pensaba que así se decía juventud en inglés y no youth!".

Nacho recuerda sus primeros pasos en la programación y de dónde nace la decisión de abordar una aventura de texto. "Con el ZX81 habíamos hecho poca cosa, seguramente el *Asteroids* y un juego de coches, y cientos de 'programillas' para aprender. Pero en realidad empezamos a hacer cosas más grandes ya con el Spectrum. Recuerdo que con el sobrenombre 'NCM' hice al menos un *Invaders*, un *Centipede* y otro juego de tanques. 'NCM' era 'Nacho Código Máquina' porque por entonces nos daba mucha vergüenza reconocer que programábamos en BASIC compilado a Z80. Por entonces la aventura conversacional empezaba a llamarme la atención, pero hasta *The Hobbit* no recuerdo haber jugado a ninguna que me gustara.



» Portada de la edición estuche de *Yenght*. Abajo se puede ver el primer logo de Dinamic.



» Ignacio Ruiz, Snatcho, posa para nosotros junto a su libro favorito, *La historia interminable*.

»

» Efectivamente, era impresionante la cantidad de órdenes que tenía y lo complejas que podían ser, la profundidad de los personajes, la riqueza de las localizaciones, etc. Como por entonces no teníamos mucha pericia técnica, debimos pensar que una aventura gráfica sí estaba a nuestro alcance. Teníamos las ganas y la herramienta de diseño *Artist* que había programado mi hermano Víctor. Permitía dibujar formas a base de líneas que luego se rellenaban de un color. Además, como no existían aventuras en español, la gente no podría meterse mucho con nosotros por ser un juego tan malo (risas). En el fondo no es coña. Ese tipo de cosas las pensábamos muchas veces, porque siempre nos comparábamos con los juegos buenos. Muchas veces estuvimos a punto de tirar la toalla tras comprar la *Computer and Video Games* y ver las maravillas que hacían otros".



» [ZX Spectrum] El mundo exterior de *Yenght*: montañas, lagos, poblados... Los gráficos vectoriales estaban creados mediante *Artist*, una aplicación desarrollada por Víctor Ruiz.

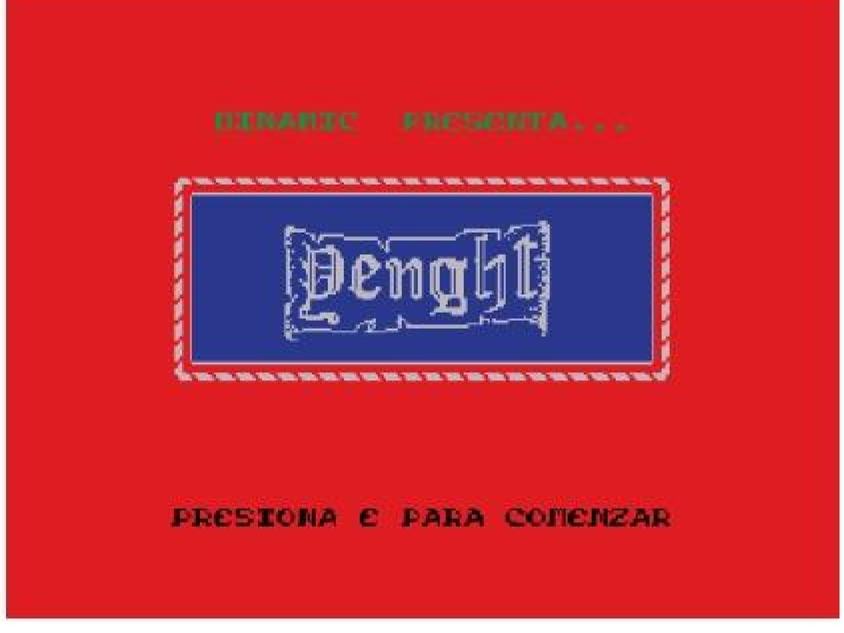
Jugabilidad ante todo

Hay que destacar que *Yenght* no es exactamente una aventura conversacional al uso: utiliza muy pocos comandos orientados a que pueda jugarse de una manera directa. Es una propuesta muy accesible bajo el formato de "aventura de laberintos", en la que hacerse un buen mapa es fundamental. Pablo ve en ello una virtud. "Se dice que era simple, pero no se analiza en su contexto. Nadie había creado nada como eso en España, entre 40 millones de personas. Y lo hace un crío en una época en que el aire acondicionado de los coches era bajar la ventanilla. Estoy muy orgulloso de aquella aventura porque nos ha dado muchísimas alegrías". Pablo recalca este aspecto lúdico de *Yenght*. "Era una aventura ágil y jugable. Liberada de las complicaciones excesivas de algunas aventuras conversacionales. Era un juego de laberintos donde se priorizaba jugar de una manera sencilla. Cualquiera que quiera aproximarse a la aventura tiene que conocer cómo es Nacho: abordaba cada juego desde la jugabilidad".

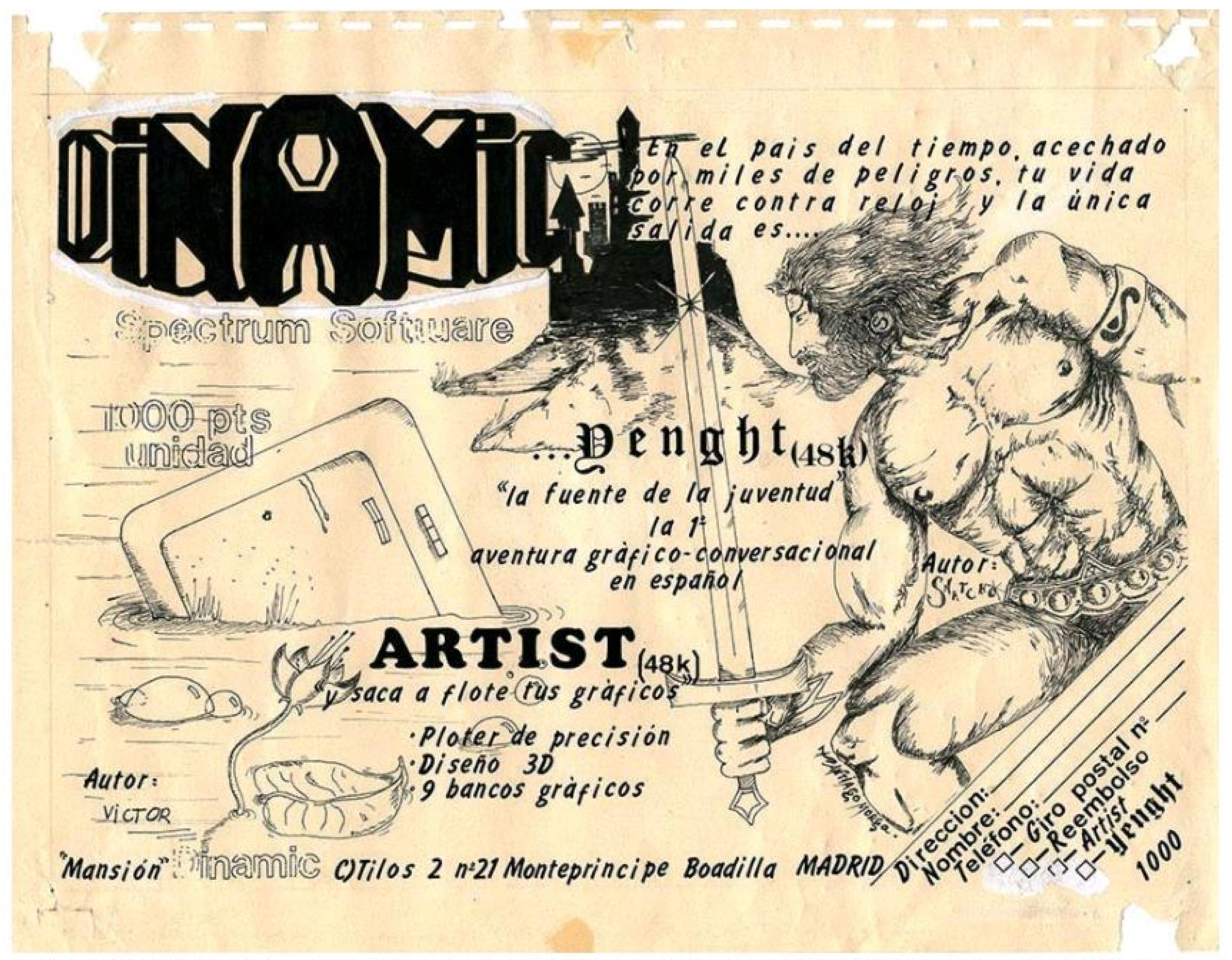
El juego empieza de una manera muy original, poniéndote fecha de caducidad, porque el Oráculo predice que vivirás sólo 70 años y, cuando empiezas la partida, tienes 36. "Era un envejecimiento acelerado, funcionaba por turnos. Es decir, morías por cualquier causa que podías morir en un juego y, además, de viejo. Tenías también personajes buenos y malos. Estaba todo pensado y repensado".

La auténtica imagen gráfica del juego, la más inspiradora, era la dibujada por el propio Nacho como ejercicio escolar, a modo de ilustración puntillista. Su autor, sin embargo, reconoce entre risas que no le gusta nada: "será porque cuando la empecé tenía otra cosa en la cabeza pero me salió eso. La hice para clase de plástica del instituto. Era una tarea obligatoria, hacer un trabajo en estilo puntillista, y como yo andaba flipado con Conan y Excalibur me salió con esa temática. La idea de usarla vino después y, de hecho, el logotipo está hecho posteriormente y pegado con Imedio". Pablo explica la disparidad gráfica entre la edición del juego y los anuncios promocionales. "En la ilustración del anuncio aparece otro elemento del juego, la espada. Esa era la verdadera ilustración del juego, aunque luego había otra para la carátula, publicidad, etc... No había estrategia de marketing ninguna". La edición física del jue-





» [ZX Spectrum] La pantalla de inicio de *Yenght* se permitía incluir algún pequeño efecto gráfico, como la manera en la que aparecía el logotipo (la captura de la derecha). Tan sólo un par de pantallas más tarde, toparíamos con el laberinto (la captura de la izquierda).



» Los hermanos Ruiz prepararon un ingenuo anuncio para el número 6 de la revista *ZX*, pionera de las publicaciones españolas dedicadas a los productos de Sinclair. El anuncio incluia un cupón de pedido para recibir el juego por correo.

Yenght tenía 66 localizaciones en forma de laberinto y existían un total de 12 personajes

go, paralela a *Artist*, tiene su curiosa historia. "La razón de que aparezca en el estuche de *Yenght* (y de los estuches de ese momento) la ilustración tan pequeñita tiene una explicación. La carátula de los estuches se separaba en imprenta en fotolitos, y la operación costaba 3.000 pesetas, que era un dineral. Y el coste iba por centímetros. Así que se hizo a ese tamaño ¡porque era más barato! La superficie con sólo un color era más barata. El comercial de la revista *ZX* nos hizo el favor de hacernos ese fotolito gratis como un regalo, para ayudarnos (...).

La ilustración de la carátula de la cinta la hizo nuestro profesor de dibujo del colegio, que ya está jubilado. Y fue profesor de mis hijos. Pero la que muestra lo que era el momento es la que nos hizo para *Artist*. Él era arquitecto, y cuando se la encargamos nos la hizo con mensaje. Se ve unas botas a ras de suelo, con un famoso dibujo de Leonardo Da Vinci al fondo. Era un pelotón de fusilamiento. Le tenía terror a la informática, hasta el punto de que cuando unos alumnos suyos le pidieron una portada de un programa de creación de gráficos por ordenador, piensa que es el fusilamiento de la creatividad. Él no piensa así ahora, pero hay que ponerse en la época y cómo un arquitecto podía ver los ordenadores como la ejecución de lo creativo. Si Da Vinci hubiera llegado a tener un Spectrum, le hubiera encantado. No se puede juzgar un elemento tecnológico sin ir al momento, ni tachar de simple un juego sin entender la época".

Laberintos, comida, espadas y enemigos

Yenght tenía 66 localizaciones en forma de laberinto y existían un total de 12 personajes, algunos buenos y otros agresivos, a los que por cierto podíamos interrogar en busca de pistas... ¡incluso después de muertos! Las pistas formaban parte de la ambientación del juego, pero no todas nos servían de ayuda: algunas indicaciones estaban pensadas para llevarnos a una muerte segura. Realmente, estos seres no eran ni siquiera merecedores del término PSI (Personajes Pseudo-Inteligentes), ya que la interacción con ellos se limitaba a derrotarlos en combate o pedirles ayuda, sin más posibilidades.

Los nombres utilizados para los pobladores de *Yenght* eran derivaciones y contracciones curiosas: Dunge, Theef, Gosp, Eric (que »

» era un enemigo feroz y te mataba casi siempre en el laberinto)... El poblado Jonk, el Río Drot... Nacho ríe al recordarlos. "Ja, ja, ja, madre mía qué malos. Parecen intentos, modificando palabras inglesas como dungeon o thief, de conseguir nombres que sugieran un mundo imaginario, pero paralelo al nuestro. Que sean mayoritariamente monosílabos debe ser por una manía que tengo de convertir el nombre de todo el mundo a la menor cantidad de sílabas posibles. A mis hermanos les llamo Víctor = Vic, Pablo = Pol, y a mí mismo mucha gente me llama Nash porque lo uso en mis correos electrónicos".

El juego tiene un esquema muy sencillo: podemos desplazarnos de localización en localización con los clásicos comandos norte, sur, este y oeste. Existen varios tipos de objetos que podemos conseguir, como por ejemplo llaves (tres, para abrir sendas puertas), una espada o comida. Los personajes menos amigables nos atacarán inmediatamente, lo cual introduce un importante factor de tensión. La única forma de evitarlos será huir (si podemos) o teclear una instrucción para atacarlos de la manera más veloz posible. Por supuesto, ingerir varias comidas y llevar la espada multiplicaban nuestras opciones de éxito ante un combate.

Lo curioso es que había personajes en Yenght, como Eric, que te atacaban más rápido (antes de que pudieses teclear nada) o que eran más fuertes y precisaban de comer más porciones que otros. "Sí, eso seguro que se hizo así, al igual que se sigue haciendo ahora. Cada personaje, incluido el protagonista, tiene unos parámetros predefinidos y actúa siguiéndolos. Debía ser muy desagradable para los jugadores enfrentarse a esos personajes que no te dejaban tiempo para respirar. Desde aquí me disculpo... Imagino que lo hacíamos con un contador de BASIC normal, calculando a grosso modo el tiempo que quería que pasara antes del ataque. A veces usábamos comandos PEEK de BASIC que sacaban datos del Z80 (puede que el reloj interno). Otras veces usábamos pequeñas rutinas de código máquina que iban codificadas dentro del propio programa BASIC (era un chorro de caracteres hexadecimales) que hacían esas tareas que el Basic no podía".



» [ZX Spectrum] La pantalla de carga de Yenght, un misterioso castillo con la luna de fondo.

Un aspecto denostado por los aventureros es el de las localizaciones con muerte súbita: algo que hoy día, con la posibilidad de grabar partidas en emuladores, no es tan importante, pero que en los 80 podía arruinarte una partida de varias horas de duración. El último tramo del juego, entre la segunda y tercera puerta, es muy corto, pero abundante en pantallas de muerte súbita y enemigos mortales. Era imprescindible llevar varias raciones de comida para consumirlas justo antes de la segunda puerta e incrementar nuestras estadísticas de combate.

La aventura tenía algunos "bugs", ya que si llevabas un cierto tiempo jugando podía ocasionalmente reiniciarse sola antes del temido límite de los 70 años. El intérprete no estaba planteado al uso de otras aventuras de texto de gran sofisticación sino que se ponía al servicio de la jugabilidad: olvidaos de las respuestas graciosas ante expresiones malsonantes, y cosas de este estilo.

Los que lo hayan jugado coincidirán en que, pese a su sencillez, rebosaba encanto. Con *Yenght* muchos de nosotros nos iniciamos en la microinformática y nos hicimos eco por vez primera de las "rocosas" siglas de Dinamic. Y afortunadamente, nos acompañaron por muchos años. De momento, más de 30: esperemos que el Oráculo se equivoque y estemos aquí con 70 años para seguir recordando el trabajo de los hermanos Ruiz. ■



» [ZX Spectrum] El castillo volvia a aparecer, pero en forma de pantalla 'trampa' a pocos pasos del final.

LAS PRIMERAS EDICIONES DE DINAMIC

La publicidad de Dinamic en el Nº 6 de la revista *ZX*, que incluía un cupón de pedido recortable para comprar *Yenght* y *Artist*, tuvo un efecto fulgurante. Los Ruiz recibieron cientos de peticiones por correo a su casa de Boadilla del Monte, que les llegaron en una saca que a duras penas pudo transportar el cartero. Estas primeras ediciones de Dinamic fueron totalmente artesanales, en un formato de caja jewel (la estándar de cassette que todos conocemos). Incluso las etiquetas de las cintas se fotocopiaban y pegaban a mano. Era el formato previo al inicio de la colaboración con la distribuidora Erbe (una fase más 'industrializada') en la que pasaron a utilizar el clásico estuche negro. "Santiago se ocupaba de la administración" -recuerda Víctor Ruiz- "y luego empezó otro amigo, Jesús, que ayudaba a montar las cajas, eso todavía en casa de nuestros padres, en la Mansión. Poníamos música mientras montábamos cajas con las carátulas, Alan Parsons y Supertramp. Era música tranquila, yo guardo muy buenos recuerdos del comedor, Jesús ponía también Madonna y nos insuflaba ritmo. Había que meter la carátula en la funda, meter la cinta...". Cada ejemplar debía montarse a mano. Las carátulas de estas ediciones tenían un curioso color celeste, a modo de primera imagen corporativa. Se insertaban en las cajas, y las instrucciones, impresas en el mismo pliego de la carátula, se doblaban al formato adecuado. La grabación del juego ya empleaba un sistema de alta velocidad, con más de 1.500 baudios: si unimos este factor al precario sistema de producción de cintas, no era extraño encontrar algún que otro problema a la hora de cargar el juego. "Las cintas al principio las grabábamos en un radiocassette que acabó reventado. Lo trajo un amigo de EE.UU., un Panasonic, y aguantó un montón. Las grabábamos a mano, dejábamos el Spectrum con el cassette y tenía una rutina, le dábamos al botón una vez, y otra, y otra, y así. Y comprábamos cajas que venían de 100 en 100 de cintas especiales que vendía Investrónica, especiales para grabar juegos. El *Yenght* y *Artist* de la primera edición era una cinta lisa, no era con cuadraditos, era un poco rugosa pero lisa. Las de recuadritos son las de Audio-2". Todo era tan incierto, tan iniciático, que uno podía contabilizar varios diseños de tipografías, todas ellas diferentes, entre ilustración de carátula, instrucciones, publicidad y lomo de la cinta. De hecho, el nombre del juego en esta primera edición contenía una errata: *Yenght* se convirtió por un tiempo en *Yength*, hasta que la edición en estuche distribuida por Erbe rectificó la confusión. Dinamic tenía entonces en su interior la semilla de algo grande. Eran los titubeantes (pero prometedores) primeros pasos de la que años después sería la productora de software líder en nuestro país. En 1984 sólo era una editora-programadora-productora de juegos condensada en tres adolescentes llenos de ilusión, unos indies que soñaban con ser algún día como aquellos programadores británicos de Imagine. Años más tarde no tendrían absolutamente nada que envidiarles.



» La cinta de *Yenght*, con su austera etiqueta y el tramado típico de Dinamic, "con rectangulitos".



» Las primeras ediciones de *Yenght* y *Artist*, vendidas por correo directamente desde la Mansión Dinamic.



FERNANDO SAN GREGORIO

CARÁTULAS A RITMO DE AERÓGRAFO

Los juegos que ilustró brillaron durante la Edad de Oro del soft español. Fernando San Gregorio firmó carátulas para Topo Soft y Dinamic, dos de las grandes de la época

Por: Jesús Relinque "Pedja"



» *Double Dragon* fue la primera carátula que Fernando San Gregorio diseñó para videojuegos de ocho bits. La edición de lujo corrió a cargo de Dro Soft, que utilizó para la ocasión una caja grande en la que los hermanos Lee se recortaban sobre calles de fuego.

San Gregorio fue capaz de estampar su sello propio sobre diversas carátulas de videojuegos de los años ochenta. Hoy día, sus miras profesionales apuntan a otros ámbitos, dedicándose a diseñar interfaces de usuario y plataformas de comercio electrónico, pero echa de menos poder seguir explotando su faceta de ilustrador. "Aunque sigo haciendo trabajos de ilustración y diseño gráfico, es una pena que actualmente no se den las condiciones para trabajar más en proyectos tan interesantes como los de la época de los ocho bits", confiesa.

Nuestro principal objetivo con la presente entrevista no es otro que viajar hacia el pasado, así que dejemos el momento actual y regresemos a la época en la que los videojuegos tardaban un puñado de interminables minutos en cargar desde el cassette. ¿Cómo se introdujo Fernando San Gregorio en el universo de los microordenadores?

"En realidad, mi paso por el mundillo de las carátulas para videojuegos fue bastante corto y un poco tardío. Empecé a finales del 87, principios del 88, haciendo trabajos, para Dro y Dinamic. Luego 'me cambié' en el 89 hacia ERBE/Topo Soft. Fueron seis carátulas y media en total", comenta el ilustrador.

Dinamic y el deporte

El primer trabajo de Fernando fue la ilustración que *Double Dragon* llevó en su enorme caja cuando Dro distribuyó las versiones de ocho bits en nuestro país. Muchos recordamos con nitidez la pose de los hermanos Lee, con sus rostros iluminados por las llamas. Poco después, comenzó su relación con Dinamic, de la que surgieron las portadas de *Michel Fútbol Master* y *Aspar GP Master*. Todos estos trabajos tuvieron a un intermediario en común.

"Aunque visité las oficinas de Dinamic de la Plaza de España, no recuerdo haberme entrevistado nunca con los hermanos Ruiz. Quien contactó conmigo fue un diseñador gráfico -no recuerdo su nombre- de un estudio llamado 'Veintinueve-uno', encargado de hacer maquetaciones y diseño auxiliar para carátulas y anuncios de Dro y Dinamic. Supongo que encontró mi contacto en los anuarios de ilustración, referencia profesional habitual de la época, en los que yo aparecía. Mi relación con este intermediario tuvo luces y sombras. Por un lado, buscó alternativas profesionales a los artistas que realizaban las carátulas de la primera época, algo que propició que ilustradores de 'otros mundos' llegáramos a trabajar en ese ámbito. Por otro lado, la relación de trabajo dejaba mucho que desear: su actitud era un poco soberbia, recordando continuamente 'la gran oportunidad' que suponía para nosotros llevar a cabo tales encargos. No había posibilidad de recibir feedback de los desarrolladores, no se hacían contratos serios que tuvieran en cuenta los derechos de reproducción o la propiedad de los originales... El trato era poco profesional".

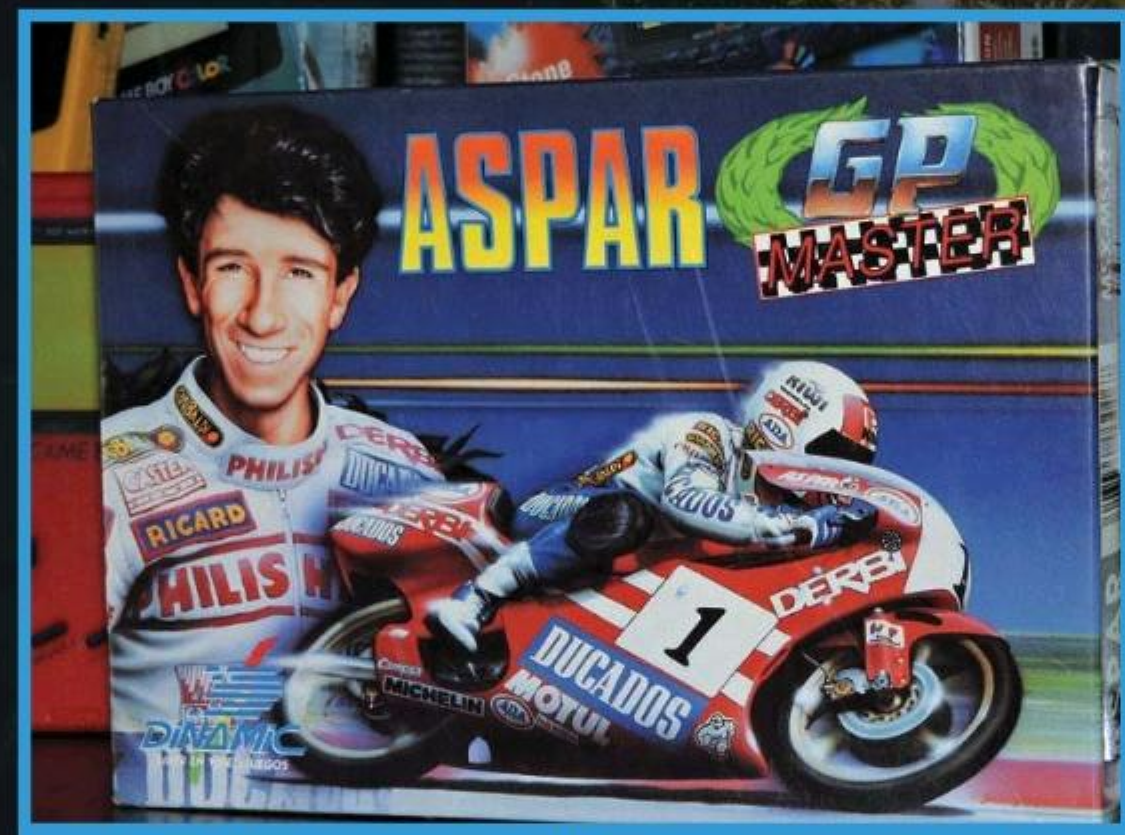
"La relación de trabajo enseguida empezó a deteriorarse, rompiéndose cuando no pude recuperar los originales de las ilustraciones. El original del *Double Dragon* probablemente se perdió en una fotomecánica y el de *Michel* se lo quedaron 'por la cara' los de Dinamic. Esto era muy grave para un ilustrador, ya que se perdía toda referencia a nuestro trabajo. Hoy día conservo el de *Aspar* debido a que pagué de mi bolsillo una diapositiva de gran formato para utilizarla como original de reproducción. Puedo decir que, si no hubiese contactado Paco Pastor conmigo, probablemente habría dejado de trabajar en el mundillo tras acabar con Dinamic. Fue una »

experiencia similar a la que habían sufrido otros ilustradores profesionales que conocía, como Ramón G. Teja, que opinaban que hacer esas carátulas 'no merecía la pena'".

Tras relatar sus primeros recuerdos, San Gregorio adelanta lo que sería su siguiente etapa en la microinformática: ERBE Software.

LO MEJOR DE TOPO

"Paco Pastor contactó directamente conmigo. Todavía recuerdo que la primera reunión en sus flamantes oficinas de Serrano 240. Allí me pasé un rato pensando que aquel tío me sonaba de algo. Entonces caí en que era el cantante de Fórmula V. Todavía me provoca una sonrisa. En la reunión me preguntó si había hecho yo la cubierta de *Michel* para Dinamic y si tendría inconveniente en hacer algo similar para su *Butragueño 2*, que pretendían sacar al mercado más o menos a la vez. El hecho de que la relación con ERBE se planteó de una forma muy profesional, en contraste con mi experiencia con Dinamic, me llevó a aceptar el encargo".



» *Aspar GP Master* fue uno de las ilustraciones que San Gregorio realizó para programas deportivos. Jorge Martínez Aspar sonreía en modo Profidén mientras su alter ego flexionaba las rodillas e inclinaba la moto para tomar una curva rasante.

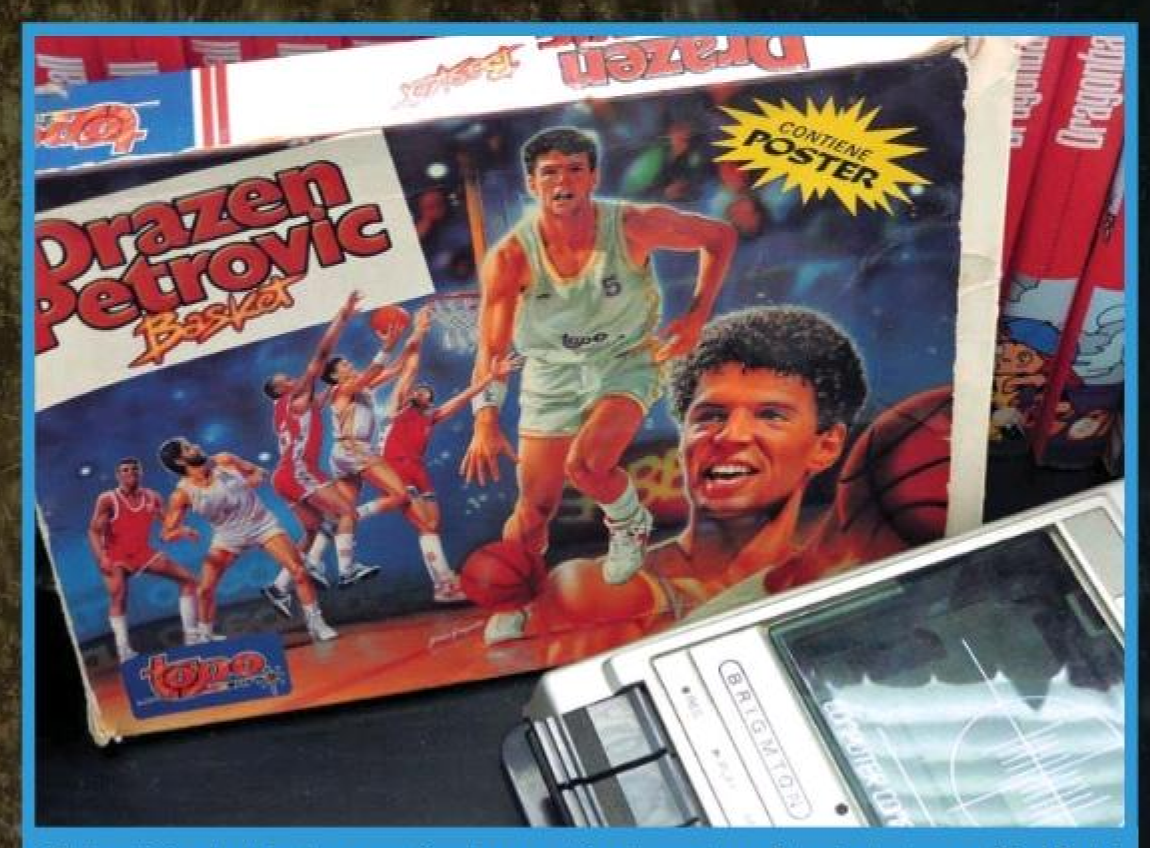
El ilustrador acabaría firmando para ERBE cuatro carátulas, o tres y media, como él mismo dice: la mencionada de *Butragueño 2*, *Drazen Petrovic Basket*, el pack *Top By Topo*: una escena megalomaníaca de ciencia-ficción con una construcción plagada de referencias a las distintas portadas de los juegos del pack; el edificio superaba las cumbres del Himalaya, en las que un yeti se escondía en un risco situado en la esquina inferior derecha, y la inacabada *Mad Mix 2*. La historia que se esconde tras la imagen de la secuela del exitoso comecocos programado por Rafa Gómez tiene su miga: "fue un fallo mío resuelto con mucha imaginación por parte de Topo y *MicroManía*. Me avergüenza decir que me pudo el 'wishful thinking' al aceptar el encargo un mes antes de incorporarme como alférez en el cuartel del Ejército del Aire en Cuatro Vientos. Era una oportunidad para ilustrar un juego distinto a los de simulación de deportes. El tema del humor en un ambiente de terror gótico de *Mad Mix 2* era divertido y me hacia ilusión llevarlo a cabo. Sin embargo, tras terminar el dibujo final me di cuenta que no iba a poder terminar la ilustración antes de entrar en la fase de instrucción. Se lo comuniqué a ERBE y, tras el disgusto natural, se lo tomaron profesionalmente. El problema se convirtió en una campaña de difusión que implicaría a usuarios y lectores. En base al dibujo del que disponían -publicado a doble página en *MicroManía*- se creó un concurso para colorearlo. Así se salvaba de alguna manera la situación y, desde el punto de vista de la promoción, fue un éxito. Sin embargo, hubo algunos problemas, ya que sólo admitían dibujos sobre el papel original de la revista, que no tenía muy buena calidad. Aun así, se recibieron buenos dibujos y recuerdo que el que ganó -yo era parte del jurado- había hecho en su estilo algo muy parecido a lo que yo tenía en mente. También creo que hubo un problema de plazos con la fecha de publicación del juego y al final no se publicó el juego con la imagen ganadora. Una lástima".



» Carátula de la flamante edición de *Mad Mix 2 In The Ghosts' Castle*, publicada por Topo 30th Anniversary para Spectrum en 2018. Se utilizó la base de San Gregorio para bañarla posteriormente con una paleta rica en colores.

UNA TÉCNICA MUY PERSONAL

Si comparamos los trabajos de San Gregorio con los de artistas contemporáneos, como Luis Royo o el añorado Alfonso Azpiri, nos encontramos con técnicas de dibujo absolutamente distintas. Nos lo cuenta el propio ilustrador: "yo trabajaba principalmente para editoriales (libros y revistas) y publicidad, especializándome en ilustraciones descriptivas complejas y utilizando una variedad de técnicas, distintas según las características del trabajo. El planteamiento de los encargos para videojuegos era realizar un trabajo que destacara entre lo que se hacía, que 'ayudara' a la imaginación del jugador, que sirviera no sólo para la carátula, sino para cualquier tipo de promoción impresa y, más o menos explícitamente, que vendiera el videojuego por la portada. Eso me llevó a no tomar como referencia lo que se solía hacer por aquí y a intentar conseguir imágenes



» Título polémico donde los haya, con cláusulas que cubrían el caso de que Petrovic abandonase el Real Madrid antes de tiempo. El jugador con barba era Fernando Martín, que tuvo que ir de incógnito debido a su relación con Dinamic.

Se requieren talento, oficio y un correcto planteamiento para conseguir buenos resultados

con una calidad del estilo de los carteles de cine de la época, como los de Drew Struzan o la de ilustradores japoneses de publicidad. Así, utilicé una técnica mixta de acrílico con aerógrafo, que estaba en ese momento en el punto álgido de su evolución".

"El aerógrafo permite realizar imágenes con un aspecto muy realista, si sabes 'domarlo', y crear efectos de luz, trasparencia o movimiento difíciles de lograr con pincel. Pero hacer una ilustración de esta envergadura llevaba entre 3 y 5 semanas de trabajo y se hacía grande –entre 50x70 y 100x70 cm– para obtener buen detalle en todos los tamaños de reproducción. También requería oficio y planificación ya que, antes de la edición digital, corregir errores, tonos o introducir cambios de última hora era bastante complicado. Por todo eso hoy en día ya no se suele usar esta técnica, y este tipo de imágenes se terminan llevando a cabo en Photoshop partiendo de dibujos escaneados, fotografías o 3D".

"En mi opinión, creo que Azpiri y otros como Juan Giménez pertenecían más al mundo de los dibujantes de cómic. Creo que en ese ámbito no se pretende tanto crear ilustraciones individuales muy 'curradas", sino que es más importante el desarrollo, o incluso, la creación de una historia, con sus personajes, ambiente, etc. En esa época, si no me equivoco, Alfonso Azpiri utilizaba una técnica de acuarela -o similar- con pincel, y sólo usaba el aerógrafo para rellenar fondos o sombrear formas generales. Esto, unido a que probablemente trabajaba en tamaños relativamente pequeños me hacen suponer que le llevaría bastante menos tiempo realizar cada trabajo".

"¿Cuál es mejor? Cada técnica tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Yo creo que los estilos son en cierto modo complementarios: hay juegos a los que les va más el look 'cómic' –tipo fantasía– y a otros más un estilo realista –tipo simuladores–. En cualquier caso, es bueno que haya diversidad".

La anécdota de Fernando Martín

Tantos años trabajando en el mundillo dan para muchas anécdotas. Una de las más curiosas de cuantas nos relató Fernando ocurrió durante la gestación de *Drazen Petrovic Basket*. Hay que recordar que, en la época, cuando se gestionaba un videojuego deportivo, los derechos de imagen de los deportistas los gestionaban sus managers personales y no los equipos a los que pertenecían. Esto obligaba a vestirlos con la equipación de la selección de fútbol o incluso de un falso equipo de baloncesto. Cuando Pastor le encargó a San Gregorio la cubierta de Petrovic, que por aquel entonces jugaba en el Real Madrid, insistieron en que no podía aparecer con la referencia a su equipo, de igual manera que el equipo oponente no debía ser identificable. "De lo que no recuerdo que me advirtieran –recuerda Fernando–, ni yo tampoco me di cuenta, es de que Fernando Martín habia cedido sus derechos ¡a la competencia! y ya existía un juego de baloncesto de Dinamic con su nombre. Pero yo lo incluí en el dibujo en el equipo de Petrovic. Cundo entregué la ilustración, en ERBE se dieron cuenta de la 'cagada'. Así que ese es el motivo de que Martín aparezca con barba, pelo rizado y nariz aguileña en la versión final 'arreglada'. Espero que mi tocayo me perdone, allí donde esté".

Tiempos pretéritos

Lo cierto es que, como casi todo lo que contamos en *Retro Gamer*, aquello pasó hace mucho tiempo. Hoy día, el arte de las carátulas ha perdido ese toque mágico y artesanal. Al respecto de las portadas actuales, Fernando opina que "lo importante no es la técnica, sino que sean ilustraciones originales, que cumplan bien su propósito y que estén realizadas con la calidad mejor posible. Se requiere talento, oficio y un buen concepto y planteamiento para conseguir resultados que destaquen y que logren enganchar a quien las ve. También, tanto antes como ahora, se requiere inversión y esfuerzo por parte del ilustrador... todo eso hace que las buenas carátulas tengan un gran valor. En mi opinión, el factor más importante, que determina que una carátula sea buena, es que la gente que las ve las llega a recordar positivamente con el paso del tiempo". Nosotros estamos de acuerdo con Fernando San Gregorio, y no tenemos dudas en señalar que sus carátulas no sólo fueron buenas, sino inolvidables. ■

Agradecemos a Fernando San Gregorio su colaboración para realizar este reportaje.



» *Mad Mix 2, en el castillo de las fantasmas*, salió publicado por Topo en caja de cartón grande.

EL ÚLTIMO HITO DE UNA EDAD DE ORO

RISKY WOODS

Risky Woods es un hito en la historia del videojuego en España. El título de Zeus Software, editado por Dinamic y publicado por EA en 1992, fue el primer videojuego patrio en lanzarse en consola y el último de toda una época del desarrollo español, caracterizada por producciones artesanales, llenas de ilusión y mucha ingenuidad.

Por Julen Zaballa García

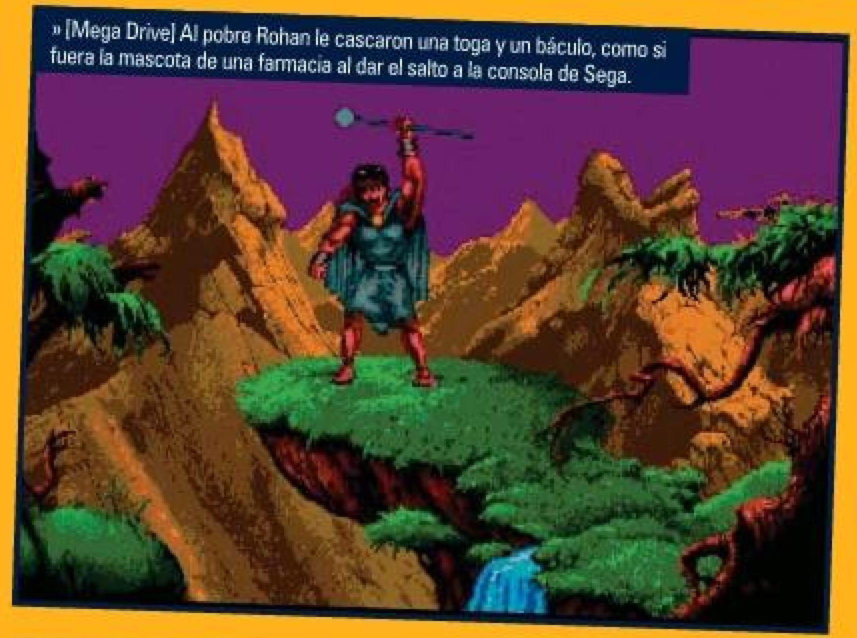
Entre los aficionados españoles, existe la errónea creencia de que *Risky Woods* es un producto totalmente Made in Dinamic. Si bien es cierto que los hermanos Ruiz estuvieron muy implicados en la distribución de este videojuego, sus verdaderos creadores vivían a 450 kilómetros del centro de Madrid, en un barrio situado en la periferia de Donostia-San Sebastián.

Ricardo Puerto (programación) y Raúl López (gráficos), quienes se habían enamorado del ZX Spectrum leyendo las páginas de la revista *MicroHobby*, decidieron crear su propio estudio de videojuegos: Zeus Software. Para su primer trabajo, tomaron como referencia los juegos *Abu Simbel Profanation* y *Camelot Warriors* (Dinamic, 1985-1986), y crearon *Hundra*, una mezcla de run and gun y videoaventura protagonizado por una amazona que debe rescatar a su padre. El suave desplazamiento de la heroína captó la atención de Dinamic, empresa con la que los vascos cerraron un fructífero acuerdo de distribución. Durante los siguientes años, a *Hundra* le siguieron *Delfox* y *Comando Tracer*, para ordenadores de 8 bits.

Pero la ambición por crear mejores videojuegos no quedó ahí. Los donostiarras siempre tuvieron claro que su objetivo final era desarrollar videojuegos para máquinas recreativas. Los Spectrum, MSX o Amstrad CPC se les habían quedado pequeños. Tenían que dar un salto cualitativo, y el Commodore Amiga parecía ser el aliado perfecto.

Sin embargo, adaptarse a las exigencias técnicas del ordenador diseñado por Jay Miler no fue nada fácil. "Leía documentación y pensaba: ¡qué complejo es todo!", asegura Ricardo Puerto. La máquina exigía al programador "tocar directamente las tripas del Amiga", lo que obligó a Zeus Software a parar su producción de videojuegos.

Una vez conocidos todos los entresijos del ordenador de 16 bits, comenzó la gestación de *Risky Woods*. Por aquel entonces, los vascos estaban muy influenciados por los trabajos de The Bitmap Brothers. Comenzaron a programar un juego con scroll en ocho direcciones, siguiendo la estela de *Speedball II: Brutal Deluxe* (1990), "pero no nos gustó cómo quedaba", se sincera Puerto. Así que decidieron simplificar el juego, y volvieron al movimiento de pantalla horizontal que »


» [Mega Drive] Al pobre Rohan le cascaron una toga y un báculo, como si fuera la mascota de una farmacia al dar el salto a la consola de Sega.


» [Mega Drive] *Risky Woods* fue el primer videojuego español en saltar a las consolas. Por desgracia, los estudios no estaban preparados para los royalties de los japoneses.


» [Mega Drive] El juego fue desarrollado en Inglaterra, a partir del código vasco.


» [Mega Drive] Este mapa era un guiño en toda regla a la saga *Ghosts 'N Goblins*.


» [Mega Drive] El diseño de los enemigos era bastante simpático.

UN VIDEOJUEGO ESPAÑOL EN EL REINO DE SEGA

Además de los Juegos Olímpicos de Barcelona y la Expo de Sevilla, 1992 fue un año para el recuerdo entre los aficionados al ocio electrónico. *Risky Woods* se convirtió en el primer juego español en publicarse en consola, concretamente en Mega Drive. Un hito que sitúa el trabajo de Zeus Software en lo más alto del Hall of Fame patrio, junto a ilustres títulos como *Destroyer/Altair* (Cidelsa, 1981) y *La Pulga* (Indescom, 1983).

El desarrollo de *Risky Woods* para MD surgió cuando sus creadores, el programador Ricardo Puerto y el grafista Raúl López, se encontraban en plena producción de la versión Amiga. Advertían que su juego era un diamante en bruto, y comenzaron a explorar nuevas vías para publicarlo. Después de sopesar algunas opciones, llegaron a un acuerdo con Dinamic.

Al mismo tiempo, Electronic Arts aterrizaba en Europa. Sus intenciones eran claras: crear una red comercial en el viejo continente, a través de alianzas con distribuidoras locales. En paralelo, una nueva plataforma comenzaba a hacerse muy popular en Europa: Mega Drive. Todo el mundo quería colocar sus juegos en el catálogo de la bestia negra. "MD, en aquella época, era la consola clave", recuerda el socio y cofundador de Dinamic, Víctor Ruiz. Tanto, que la distribuidora estuvo luchando para licenciar algunas de sus propiedades intelectuales. No hubo fortuna. Aún así, no perdieron la esperanza. Contaban con un as en la manga, y sabían que podía funcionar. Aquel juego se llamaba *Risky Woods*.

Un día, durante el primer semestre de 1991, el director general de EA en España, Javier Busto, levantó el teléfono de su despacho y llamó a Pablo Ruiz: su superior en Europa, Mark Lewis, y el director comercial de la compañía, David Gardner, estaban de vacaciones por España. Al parecer, iban a pasar unos días a Pamplona, con motivo de los sanfermines. Busto sugirió que podía ser un buen momento para que conocieran, de primera mano, *Risky Woods*.

El encuentro a tres bandas (EA, Dinamic y Zeus Software) se celebró una tarde de julio en Donostia-San Sebastián, en una lujosa habitación del Hotel Londres. Durante poco más de una hora, Raúl López se dedicó a jugar al *Risky Woods*, mientras Ricardo Puerto, con los nervios a flor de piel, explicaba la historia y las mecánicas de juego. Pablo Ruiz hizo las labores de traductor. Aquella reunión tuvo con final feliz un par de meses más tarde, cuando Dinamic y EA firmaron en Londres un acuerdo para la distribución mundial del trabajo de Zeus Software. Además de publicarlo para Amiga, Atari ST y PC, aquella rúbrica comprometía a la multinacional a adaptar el juego a MD. De esta manera, *Risky Woods* se convirtió en el primer videojuego español en publicarse en una consola de videojuegos.

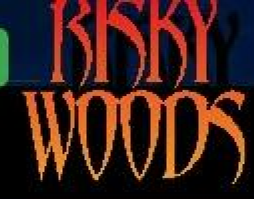
LAS MODIFICACIONES BRITÁNICAS

La conversión de *Risky Woods* a MD quedó en manos de un equipo interno que EA tenía en Inglaterra, capitaneado por el programador Steve Wetherill, y conocido por sus trabajos para 8 bits en la compañía Odin Computer Graphics. El desarrollo se inició a los primeros meses de 1992, y el equipo de Wetherill trabajó en todo momento sobre una versión Amiga del juego vasco. "Era colorido, rápido, con un movimiento suave y divertido", destaca el programador británico.

Sin embargo, la multinacional no quería que su equipo hiciera un simple port del original, sino una enhanced edition. Se necesitaron seis meses para portarlo a MD, y alguna que otra semana más para implementar todos los cambios que el productor Kevin Shrapnell había solicitado. Shrapnell es el máximo responsable de que se implementaran los puzles estilo Simón para superar las puertas-ojo, y de que se eliminase la tienda de armas al final de cada pantalla. Además, se modificó la vestimenta de Rohan. Jimmu Savage fue el artista encargado. Transformó al protagonista en un hechicero, con túnica blanca y báculo. También adaptó el aspecto de elementos como llaves-ojo (eye-keys) y las puertas.

Las limitaciones técnicas de MD también influyeron en la banda sonora. El compositor Jason Whitely tuvo que sudar tinta para adaptar el estupendo trabajo musical de José Antonio Martin al chip Yamaha de la consola, obteniendo un resultado meritorio.

Risky Wood para Mega Drive se lanzó en los principales mercados durante la segunda mitad de 1992, vendiéndose en países como Inglaterra, Alemania, Estados Unidos, Brasil y Japón.



» [Atari ST] La fiebre por el manga empezaba a arrasar en España, y Rohan desplegaba un look sospechosamente parecido al de Son Gohan.



» [PC] *Risky Woods* acabó siendo el último lanzamiento dentro del sello Dinamic. La histórica compañía acabaría desapareciendo, como otras tantas.

» tan buen resultado les había dado en *Hundra* y *Comando Tracer*.

Risky Woods es un compendio de referencias técnicas y jugables de arcade a los que López y Puerto estaban viciados. El mapa en miniatura, que aparece al inicio de cada fase, está sacado de *Ghouls 'N Ghosts* (1988), mientras que el scroll parallax es un guiño al *Shadow of the Beast* de Psygnosis (1989).

Raúl López también implementó todas sus influencias artísticas. El diseño de los niveles y de los enemigos recuerda al trabajo de Mark Coleman y Dan Malone para *Gods* (The Bitmap Brothers, 1991). En cuanto al protagonista, el grafista donostiarra reconoce que "es un claro homenaje a Dragon Ball, de Akira Toriyama". Finalmente, el universo visual de *Risky Woods* se completa con unas pequeñas pinceladas sacadas de las historietas de Richard Corben.

RÁPIDO Y SIN CONTEMPLACIONES

Tras dos años de desarrollo, Zeus Software creó un juego de argumento sencillo, pero que no se andaba con medias tintas. A lo largo de doce fases, Rohan debe liberar a todos los monjes petrificados por el malvado Draxos, y eliminar a sus lugartenientes,los temibles Zabrus, Ophios y Cephus.

El arma principal de Rohan serán las dagas arrojadizas, aunque pronto descubrirá que son poco efectivas a la hora de eliminar a monstruos como el Devorador o las bestias mutantes. Una vieja tienda situada al final de cada fase será parada obligatoria. Rohan podrá allí canjear las monedas de oro, recogidas a lo largo del nivel, por armamento.

EL UNIVERSO SONORO DE RISKY WOODS

La música es uno de los elementos que más recuerdan los jugadores de *Risky Woods*. Once temas que consagraron a su compositor, José Antonio Martín.

Nacido en Madrid en 1969, sus primeros pinitos en la creación de música para videojuegos llegaron al conocer al programador Pablo Ariza. "Éramos compañeros de clase y vecinos". Fue para el videojuego *Cómeme*, que Ariza puso como ejemplo en los fascículos "Aprende a programar tu propio juego" en *MicroHobby*. Martín y Ariza, junto a su amigo Juan Carlos Naranjo, crearon el estudio Creepsoft, firmando títulos como *Rescate Atlántida* y *Astro Marine Corps*, ambos publicados por Dinamic en 1989. La música de Martín para *AMC* encandiló a Zeus Software y quisieron contar con él para *Risky Woods*. "Ricardo Puerto me escribió sobre cómo iba a ser el juego: de corte épico, y con una jugabilidad parecida a una recreativa".

Buscaban "una música bastante cañera, por lo menos, para el menú". "Más adelante ya me irían hablando de las fases, y de la música que querían para cada una. Me dieron total libertad para el menú principal, pero también fueron muy exigentes, algo que siempre les agradeceré". Construir la banda sonora fue "complicado" debido a la limitación de memoria. "El que marcaba las pautas era Ricardo, ya que era el que me decía la memoria de la que disponía. Se solía reservar un canal para los FX o se reducía la memoria de uno de los instrumentos".

Preguntado por la música de MD, Martín comenta que no tuvo nada que ver. "La descubrí cuando ya estaba editada. Suena algo peor debido a las limitaciones de la máquina", aunque destaca la adaptación de la partitura que hizo Jason Whitely. "Estaba muy bien. Lo que pasa es que el sonido de MD no se puede comparar al de Amiga". Aunque Martín tiene en su haber una decena de músicas para videojuegos, *Risky Woods* es el trabajo del que más se enorgullece. "Para mí, es lo mejor que he hecho para Amiga".



» Jose Antonio Martín dejó constancia de su talento en un buen número de títulos de soft español.

Aunque *Risky Woods* se desarrolló en Euskadi, y tomó influencias británicas y japonesas, el trabajo de Zeus Software no puede desprenderse de la jugabilidad Made in Spain: aparición espontánea y aleatoria de los enemigos, saltos prácticamente al pixel, situaciones abusivas derivadas de la mala baba de los donostiarras… Elementos que sufrieron los jugadores, y que obligaban a tirar de habilidad (o de algún que otro truco).

Pero su dificultad no desluce el trabajo de Puerto y López. *Risky Woods* es un título solvente y muy fluido, que cuenta con un envoltura colorida y detallista, además de varias filigranas técnicas, poco usuales en el desarrollo español. Un juego donde los vascos exprimieron todos sus conocimientos, y que sentó las bases del que sería su último y más completo trabajo: *Biomechanical Toy* (Gaelco, 1995).

Las aventuras de Rohan llegaron al mercado a comienzos de 1992 para Amiga, Atari ST y PC. La prensa llegó a decir que *Risky Woods* era "lo mejor que nos ha proporcionado el software español en mucho tiempo", destacando su rapidez, originalidad y la música creada por J.A. Martín.

Risky Woods tiene el dudoso honor de ser el último título distribuido por Dinamic, pero también fue el primer juego español en publicarse en consola. Algunos historiadores consideran que con él se cierra una etapa del software español. Una era que da continuidad a un nuevo tiempo de creación, con la mirada puesta en los vientos que llegaban desde más allá de nuestras fronteras. ■

» [Amiga] La máquina de Commodore fue aprovechada a conciencia por Zeus Software.



» [Mega Drive] En el mercado japonés, el cartucho sería rebautizado como *Jashin Draxos*.



AMIGA VERSUS MEGADRIVE

Risky Woods contó con cuatro versiones diferentes: tres para ordenadores (Commodore Amiga, Atari ST y PC) y una para consola, Mega Drive. Todas tomaron como referencia la programación original realizada por Ricardo Puerto y Raúl López en la maquina diseñada por Jay Miner. Sin embargo, sólo la versión para la consola de Sega fue reprogramada por un equipo diferente a Zeus Software y por ello, es la que menos se parece al juego original. En RetroGamer España analizamos sus diferencias.

Uno de los primeros grandes cambios que se observan al cargar *Risky Woods* por primera vez es su acabado gráfico. La versión de Commodore Amiga es muchísimo más colorida y luminosa, debido a que el ordenador disponía de una paleta de 4.096 colores, frente a los 512 de la máquina de Sega. Los escenarios en Mega Drive tienden hacia el ocre, por lo que los colores se ven más oscuros y apagados.

Otra modificación, palpable desde el primer momento de juego, es el cambio de vestimenta de Rohan en su adaptación a Mega Drive. Se trata de un cambio drástico que convierte al protagonista de *Risky Woods* en una especie de hechicero, vestido con una túnica blanca y un báculo mágico. Esta novedad estética no tiene ningún fundamento técnico, sino que la decisión fue adoptada para hacer más atractivo el juego a los gustos del usuario de consola.

Los cambios artísticos no se detuvieron en Rohan. Elementos del juego, como las llaves-ojo (eye-keys), fueron rediseñados, y tienen forma de rueda. Su función también varía, ya que para poder atravesar las puertas-ojo, el jugador deberá acertar la combinación superando un pequeño juego de memoria.

El equipo comandado por Steve Wetherill fue mucho más contundente al eliminar completamente la tienda de armas que, en la versión de ordenadores, se situaba al final de cada nivel de *Risky Woods*. Este cambio obligó a repensar algunas mecánicas del juego. En la versión de Mega Drive las armas ya no tendrán que comprarse, sino que están desperdigadas por la pantalla. Además, las monedas de oro ahora son piezas de plata que, según la cantidad que se recojan, otorgarán mayor protección y potencia a los ataques de Rohan.

» [ZX Spectrum] *Hundra* fue el primer lanzamiento comercial de Zeus Software.





» [Arcade] Zeus Software unió fuerzas con Gaelco para crear *Biomechanical Toy*.

LAS OTRAS MARAVILLAS DE ZEUS SOFTWARE

Hundra (1988). Primer videojuego comercial publicado por los donostiarras, y primera colaboración con Dinamic. Arcade de acción en la que la protagonista debe rescatar a su padre, secuestrado por el dios Loki. Su suavidad de movimientos llamó la atención de los jugadores de microordenadores.

Delfox (1988). Demostración técnica de Ricardo Puerto como programador que fue publicado bajo el sello 100% Dinamic como si fuera un juego completo. La crítica se cebó con el título de Zeus Software, y con razón.

Comando Tracer (1988). Ricardo Puerto y Raúl López abandonaron las epopeyas épicas para atreverse con este arcade de exploración en el espacio. Técnicamente, toma como referencia a *Cobra* (Ocean Software, 1986) de Jonathan Smith. Es el juego más completo de Zeus Software para las plataformas de 8 bits.

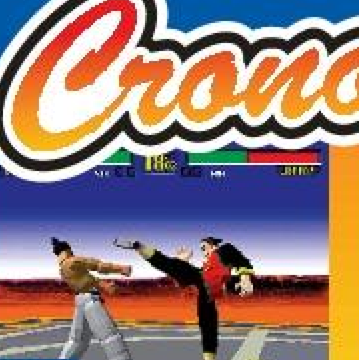
Bestial Warrior (1989).
Arcade muy similar a *Game Over* (Dinamic, 1987) que fue programado por Julio Santos, un amigo y vecino de Raúl López, quien se encargó de dar al juego una coherencia visual. Zeus Software hizo de intermediario para su publicación, que se llevó a cabo bajo el sello Dinamic.

Biomechanical Toy (1995).
Es el sueño cumplido de Zeus Software. Desde la creación del estudio, Puerto y López siempre quisieron hacer juegos para máquinas recreativas.
La empresa catalana Gaelco les facilitó las herramientas para elaborar un arcade en 2D diabólicamente fluido y adictivo. Con un protagonista molón que recuerda a Terminator, el jugador se abre paso a disparos en un universo sacado de las viñetas de un cómic.

Virtua Fighter

AM2, el aclamado grupo de desarrollo de Sega, no se conformó con crear algunos de los juegos 2D más recordados de la historia: también tuvo tiempo de ser pionero en las 3D...

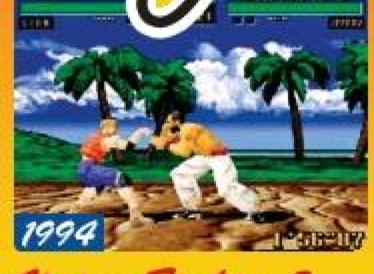
Cronología



Virtua Fighter

ARCADE - 32X - SATURN

El primer juego de lucha completamente poligonal de la historia corría sobre la placa Model 1. Fue juego de lanzamiento de Saturn y uno de los mejores del catálogo de 32X.



Virtua Fighter 2

ARCADE - SATURN - PS2 - PC

La secuela fue un grandísimo avance en materia técnica, gracias a la placa Model 2 (personajes con mapas de texturas, motion capture...). Añadió dos luchadores: Lion y Shun Di.



Virtua Fighter CG Portrait Series Vol.1-10

SATURN

Una rareza en la serie *Virtua Fighter*. Se trata de galerías temáticas, un personaje por disco, centradas en los luchadores de la serie, incluido Dural. Incluyen material gráfico y un par de pistas de audio.



Virtua Fighter Remix

SATURN

Las críticas que recibió la versión de Saturn (clipping, polígonos bailongos...) animaron a Sega a hacer una versión mejorada (mapas de texturas en luchadores), aunque con problemas de iluminación.

El padre de la lucha 3D cumple 25 años

Puede que *Virtua Fighter* no fuera la primera recreativa con gráficos poligonales de la historia, ni el primer juego completamente poligonal (fondos y modelos). Ni tan siquiera el primer juego de lucha con gráficos 3D. Esos honores recaen, respectivamente, en *I, Robot* de Atari (1983), el arcade de velocidad *Driver's Eyes* de Namco (1990) y *4D Sports Boxing* de Distinctive Software para MS-DOS. Sin embargo, *Virtua Fighter* es comúnmente reconocido como el primer juego de lucha completamente poligonal. Quizá, más que por ser el primero históricamente, los méritos le vengan por ser el primero que realmente dejó huella, hasta el punto de marcar un antes y un después. Fijó el camino a seguir por todo lo que se crearía en los años sucesivos.

Virtua Fighter debutó en los salones recreativos japoneses en diciembre de 1993, aunque sus verdaderos orígenes se remontan a unos cuantos años antes. Exactamente, a 1989, momento en que Sega decidió desarrollar su propia tecnología de placas recreativas con gráficos poligonales. Todo, para competir con Namco, compañía que le llevaba la delantera en ese campo aplicado a las recreativas. Desarrollar esa tecnología, según el propio Yu Suzuki, les llevó cerca de tres años, en los que necesitaron la asistencia de General Electric Aerospace (los creadores de los primeros simuladores 3D para la NASA), y culminaron con el lanzamiento de la placa Model 1 en 1992.

Virtua Racing, el precursor

Para poner a prueba el hardware de Model 1, crearon un prototipo, un juego de velocidad con monoplazas, que en ningún caso fue diseñado con vistas a su comercialización. Pero fue tal el éxito a nivel interno que se convirtió en el primer juego de Model 1 que lanzaron al mercado. Se trataba de *Virtua Racing*, un juego diseñado por Seiichi Ishii, quien entró a formar parte de Sega en 1990, mientras estaba en la universidad estudiando diseño gráfico, modelado y composición de color por ordenador. Su formación lo convirtió en un candidato idóneo para la tecnología en la que Sega estaba trabajando y, bajo la batuta de Yu Suzuki, uno de los grandes maestros de la industria, Ishii recibió un excepcional cursillo de diseño. »

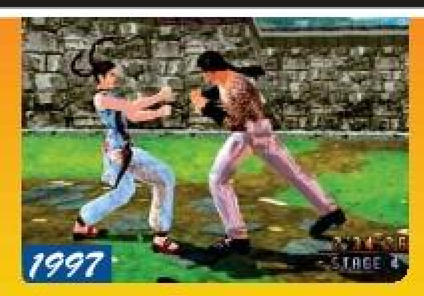


1996

Virtua Fighter 3

■ ARCADE

El primer juego que utilizó la superior placa Model 3. Se introdujeron desniveles en los entornos (escaleras, tejados...), un cuarto botón para esquivar y dos nuevos luchadores: Aoi Umenokoji y Taka Arashi.



1997

Virtua Fighter 3 Team Battle

■ ARCADE-DREAMCAST

Corría sobre la placa Model 3 Step 1, e introdujo mejoras como combates por equipos. Tras cancelarse la versión de Saturn de *VF3*, fue juego de lanzamiento de Dreamcast... aunque recibió palos.



1996

Virtua Fighter Kids

■ ARCADE-SATURN

Versión "super deformed" de *VF2* para recreativas y Saturn, un 20% más rápida que la recreativa original y con cambios en los combos (más importantes aquí) o la inclusión de repeticiones en combate.



2001

Virtua Fighter 4

■ ARCADE-PS2

Primer juego de la saga en correr sobre la placa Naomi 2 (más potente que Dreamcast) y primero en introducir su propia red en los recreativos (VF.NET). Eliminó el botón de esquiva y añadió dos luchadores. »

Los padres de la revolución

La serie *Virtua Fighter* es obra de AM2, aunque, dentro del grupo, tiene dos padres bien reconocidos... que son verdaderas leyendas del videojuego.



Yu Suzuki

Uno de los diseñadores, creadores, ingenieros y productores clave de la época dorada de Sega. Sus primeros pasos en los salones recreativos, al frente del equipo AM2, dejaron joyas como *Hang-On*, *Space Harrier*, *OutRun* o *After Burner*, que empleaban tecnología de escalado de píxeles y texturas en las tres dimensiones para crear efecto 3D. No contento con eso, también es el creador de las placas "Model", con las que Sega dio el salto a los gráficos poligonales. Por si fuera poco, también es el creador de la visionaria serie *Shenmue*.



Seiichi Ishii

Quizá no se le conozca tanto como a Yu Suzuki, pero su tiempo en Sega fue decisivo. Es el diseñador de los primeros juegos poligonales de la casa, con *Virtua Racing* a la cabeza, seguido por *Virtua Fighter*. De ahí, saltó a Namco, donde diseñó y dirigió las dos primeras entregas de *Tekken*, para después fundar su propia compañía, DreamFactory, donde ha creado obras como *Tobal nº1*, *Ergheiz* o *The Bouncer*, entre otros. Desde los tiempos de Wii, su compañía no ha editado nada "grande", aunque sí que ha lanzado algún que otro juego para smartphones.





A pesar de su calidad y de la buena recepción, *Virtua Racing* no fue un enorme éxito para Sega, principalmente por los costes de mantenimiento de los muebles. Pero, sin él, sin el aprendizaje que Sega consiguió al desarrollarlo (fue su primer juego poligonal), no hubiera sido posible crear *Virtua Fighter*.

Así, tras el lanzamiento de *Virtua Racing*, AM2 se reestructuró y se dividió en dos equipos. Por un lado, un pequeño grupo comenzó a trabajar en la nueva placa Model 2 y lo que acabaría siendo *Daytona USA*. El otro recibiría savia nueva para crear un juego de lucha, una idea que llevaba en la mente de Yu Suzuki bastante tiempo, y que terminaron de reafirmar los prototipos con figuras humanas y fluidos movimientos que crearon en Model 1. Era fan del género y de las artes marciales, como Ishii, y vieron en los gráficos poligonales la oportunidad de crear algo más realista de lo que había en los salones de principios de los 90, y no sólo desde el punto de vista visual.

AM2, un equipo "global"

Muchos de nosotros tenemos, erróneamente, la idea de que, en los 90, Sega estaba formada sólo por japoneses. Pero, tal y como demuestra la creación de *Virtua Fighter*, no era así. O, al menos, no siempre. Yu Suzuki quería un entorno de trabajo más "global", quizá para favorecer el flujo de nuevas ideas para crear algo que gustara en todo el mundo por igual. Así llegaron a AM2 un programador galo como Francois Yves Bertrand (que, en 1994, saltó a Atari para crear el último juego de Jaguar, *Fight For Life*) o el americano Jeff Buchanan. La historia de este último es, cuando menos, curiosa. Era un marine del ejército americano destinado en una base japonesa, que acabó formando allí su familia y, tras su salida del ejército, necesitaba encontrar un trabajo. Sus estudios en arte le sirvieron para conseguir una entrevista en Sega, realizada por el mismísimo Yu Suzuki, quien realmente se interesó en él por sus conocimientos de artes marciales (y que lo reconvirtió a animador dentro del estudio).

La creación de *Virtua Fighter* estuvo lejos de ser un paseo, como suele suceder siempre que se crea algo nuevo. El hardware, si bien



...s razonables

...es del primer *Virtua Fighter*, Ishii "fusiló" todo ...aquel entonces... ¿Te suenan de algo?



...ni
...ado
...reco-
...creta-
...Pai.
...n...

Sarah Bryant vs Sarah Connor

Por si adoptar el mismo nombre no fuera suficiente, Ishii también "tomó prestadas" la coleta, la camiseta de tirantes y el cuerpo musculado de la madre de John Connor.



...e en
...udo
...La li-
...ba...

Jeffry vs Willie "Bear Killer" Williams

El corpulento luchador de color con rastas copió el estilo de Willie Williams, el karateka precursor de las artes marciales mixtas. Durante el desarrollo, se le llamó Willie...



...hter
...ry ■ PS2

...ropa, fue material ...lida de *VF4 Evolu-* ...s, es el juego origi- ...ente), pero con de- ... *VF2*, *VF3* y *VF4E*.



Virtua Fighter 4
Final Tuned ■ ARCADE

Segunda revisión del juego para los salones recreativos. Sigue el camino de mejoras de *VF4E*: nuevos movimientos, cambios en los escenarios, funciones online ampliadas... No tuvo versión doméstica.



Virtua Fighter
Cyber Generation ■ PS2-GAMECUBE

También conocido como *Virtua Quest* en Estados Unidos, fue un juego que dejó la lucha uno contra uno para centrarse más en una aventurilla rolera, con combates a lo beat'em up. No llegó a Europa.



El primer prototipo

Antes de lanzar *Virtua Fighter*, Sega realizó numerosos test y prototipos, como éste de la imagen, que sirvieron como prueba de concepto para crear el primer juego de lucha poligonal. Ya en estas primeras tomas, latía algo nunca antes visto en un salón recreativo.

iba sobrado para un juego de velocidad, resultaba bastante más limitado para crear y animar figuras de apariencia humana. Para empezar, el hardware de Model 1 tenía algunos componentes algo obsoletos, en especial la CPU de NEC (del año 1986), lo que afectaba directamente a muchas cosas. Para empezar, el número de polígonos que se podía utilizar por personaje (entre 1.500 y 2.300, como máximo). A esto había que sumar un sistema de articulaciones reales (cadera, rodillas, tobillos... incluso los dedos de las manos), que se animaban a mano con programas como SoftImage. Algunos movimientos, los más complicados, como las llaves, podían llevar una semana de trabajo. A eso había que sumar otro problema: muchos miembros del equipo no tenían idea de artes marciales, lo que repercutía también en otros aspectos, como las animaciones (se generaron muchas inutilizables). ¿La solución de Yu Suzuki? Que todo el equipo aprendiera alguna arte marcial para tener una base.

Los problemas no terminaban ahí: las rutinas de cálculo y los algoritmos de colisión debían ser precisos y, desde el punto de vista del código, optimizados porque, de lo contrario, afectaban a la velocidad de juego y generaban nuevos bugs. Hablando mal y pronto, fue un trabajo "de chinos", ya que, aparte de todo lo que había que hacer a mano, era la primera vez que lo hacían, y en un campo, el de las 3D, en el que no tenían demasiada experiencia. »

Parecidos razonables

A la hora de crear a los luchadores del primer *Virtua Fighter*, Ishii "fusiló" todo aquello que estaba de moda por aquel entonces... ¿Te suenan de algo?



Lau Chan vs Tao Pai Pai

El padre de Pai siempre nos había sonado de algo, pero... ¿de qué? Tal y como ha reconocido Ishii, de "Dragon Ball", más concretamente del despiadado asesino Tao Pai Pai. La coleta, el bigotillo y el traje lo delatan...



Sarah Bryant vs Sarah Connor

Por si adoptar el mismo nombre no fuera suficiente, Ishii también "tomó prestadas" la coleta, la camiseta de tirantes y el cuerpo musculado de la madre de John Connor.



Jacky vs Son Goku Super Saiyan

Más evidente en la primera entrega que en la imagen de arriba, de *VF2*, el puntiagudo pelo de Jacky se lo debemos a Goku. La limitación poligonal de Model 1 mandaba...



Jeffry vs Willie "Bear Killer" Williams

El corpulento luchador de color con rastas copió el estilo de Willie Williams, el karateka precursor de las artes marciales mixtas. Durante el desarrollo, se le llamó Willie...



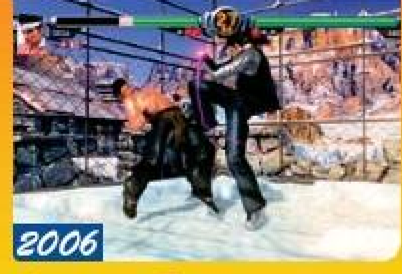
Shun Di vs Jackie Chan

Quienes hayan visto la película "El mono borracho en el ojo del tigre" de Jackie Chan (de 1979), ya sabrá que el personaje de Shun Di es una perfecta fusión entre el maestro y el personaje de Jackie Chan.



Dural vs Duque Duralumin

Dural, el luchador de *VF*, debe su nombre a un personaje de "Ribon no Kishi", la obra de Osamu Tezuka: el Duque Duralumin (además de ser una aleación de aluminio).



2006

Virtua Fighter 5

ARCADE - PS3 - XBOX 360

Primer juego de la saga que corría sobre la placa Lindbergh. A Europa llegó la revisión B, y sirvió de base para el port de PS3 (sin funciones online) y 360. Añadió dos personajes nuevos: Eileen y El Blaze.



2008

Virtua Fighter 5 R

ARCADE

Segunda revisión, que añadió nuevos escenarios y un personaje adicional, el karateka Jean Kujo, sin olvidar el regreso del luchador de sumo Taka Arashi, que no aparecía desde la tercera entrega.



2010

Virtua Fighter 5 Final Showdown

ARCADE - PS3 - XBOX 360

Última revisión de *VF5*, que añadió nuevos trajes, animaciones... Se lanzó en 2012 en formato digital en PS3 (esta vez con funcionalidad online) y Xbox 360.



2014

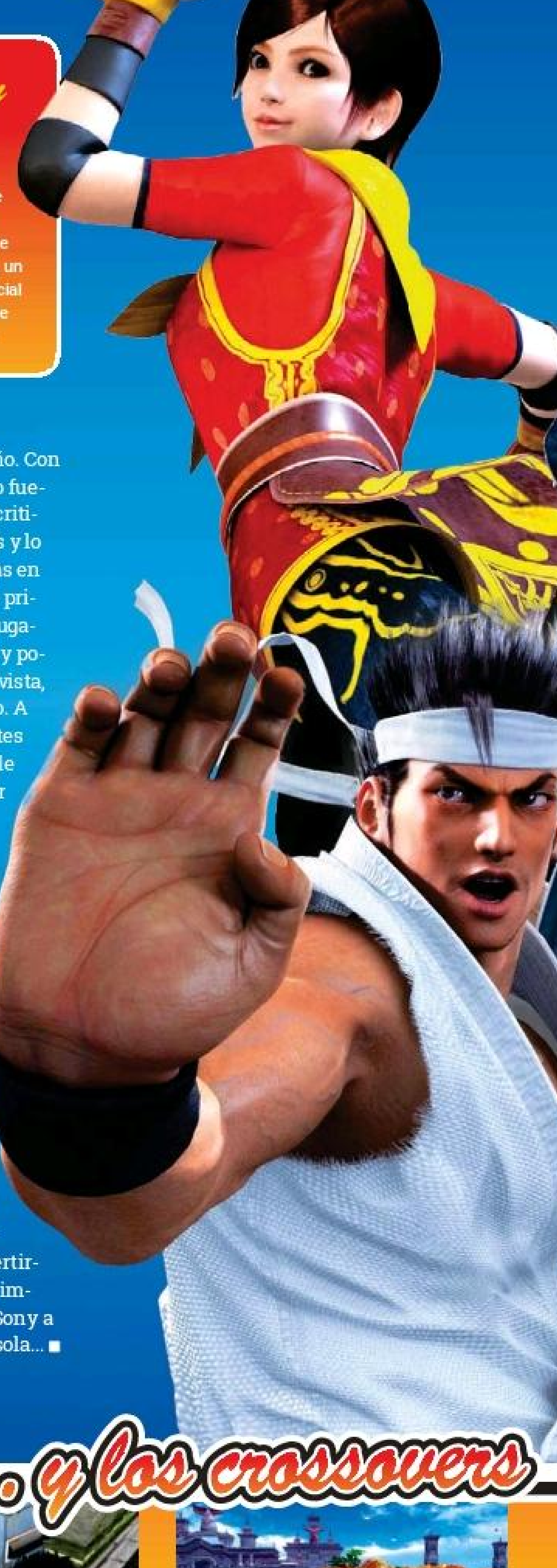
Virtua Fighter Fever Combo

IOS - ANDROID

Un juego free-to-play para móviles que, en lugar de ser un arcade de lucha 3D, se inclina más hacia el estilo de los juegos de combates con cartas. Contaba con los ocho luchadores originales del primer *VF*.

Kenji, la inspiración de Virtua Fighter

Seiichi Ishii reconoció que una de las fuentes de inspiración para *VF* fue el manga "Kenji", de Ryuchi Matsuda (guión) y Yoshihide Fujiwara (ilustración), con veintiún tomos editados entre 1988 y 1992. Su trama se centra en Kenji Goh, un estudiante de Bajiquan, un explosivo arte marcial chino, el mismo que practica Akira Yuki, uno de los personajes más emblemáticos de la saga.



» Desde el punto de vista de la jugabilidad, tanto Yu Suzuki como Seiichi Ishii tenían claro que no querían "hadokens" ni técnicas fantásticas de ese estilo. Vieron la oportunidad de utilizar el realismo que brindaban los gráficos poligonales para hacer algo más realista también en la parcela jugable... a pesar de que ciertos aspectos, como los estratosféricos e ingrávidos saltos, no fueran reales. Así, empezaron a crear un plantel de luchadores con estilos muy diferenciados, que iban desde el wrestling al jet kune do o artes marciales chinas menos conocidas, como el Ensei-Ken. Fueron ajustando y añadiendo los movimientos y técnicas a cada luchador, hasta que consiguieron que cada uno ofreciera una experiencia de lucha radicalmente distinta.

El debut y las secuelas

Sega estuvo trabajando y exprimiendo cada segundo del tiempo hasta que se lanzó el juego, añadiendo, probando y cambiando cosas casi hasta el lanzamiento. Prueba de ello es que, apenas medio año antes, ni siquiera estaba creado Akira Yuki, el "equivalente" de Ryu en *Street Fighter* (Jackie era el personaje principal hasta entonces). De hecho, buceando en los archivos de la recreativa, es posible encontrar personajes no utilizados, entre ellos una especie de marine llamado Jeff Buckman (en honor a Buchanan), que visualmente se parece a Jack-2, de *Tekken* (recordemos que, tras acabar *Virtua Fighter*, Ishii se fue a Namco).

El debut del juego fue un tanto extraño. Con el público entregado a *Street Fighter*, no fueron pocas las voces que, en Occidente, criticaron la ausencia de ataques especiales y lo tildaron de "simple". Aquí, tardamos más en ver lo que los japoneses vieron desde el primer día: bajo su aparente sencillez, su jugabilidad escondía muchas más técnicas y posibilidades de lo que parecía a primera vista, y ofrecía un estilo de lucha muy técnico. A eso había que sumar detalles nunca antes vistos y que se convirtieron en la base de muchos juegos de lucha 3D, como ganar por echar al oponente del ring.

El éxito de *VF* aceleró los trámites para que AM2 lanzara una secuela un año después, ya en Model 2. No contenta con cambiar de placa y ofrecer un importante salto visual, nuevos personajes o escenarios, Sega siguió, como buena artesana, perfeccionando las técnicas para crear sus juegos poligonales, introduciendo por primera vez en un juego la captura de movimientos. La compañía siguió trabajando en secuelas, novedades y spin-offs. Uno de ellos era un RPG con Akira Yuki de protagonista, un concepto que fue creciendo hasta "independizarse" y convertirse en *Shenmue*. Un ejemplo más de la importancia de *VF*, que incluso animó a Sony a apostar por las 3D con su primera consola... ■

Una leyenda de la lucha... y los crossovers

La famosa creación de AM2 siempre ha estado presente en la mente de Sega (y de otras compañías), como demuestran estos cameos y apariciones en otros muchos juegos (y no están todos...).



Fighters Megamix

Si SNK tenía *The King of Fighters*, Sega hizo lo propio en 1997 creando un juego de lucha que reunía a los, por entonces, personajes de los juegos más famosos de la casa. Es decir, de *Sonic, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Daytona USA* y, por supuesto, *Virtua Fighter*.



Shenmue

Obra también de Yu Suzuki, esta aventura adelantada a su tiempo incluyó numerosas tareas opcionales y coleccionables. Una de ellas era coleccionar estas pequeñas figuras en cápsulas, entre las que había de juegos como *Sonic* y... sí, *Virtua Fighter* también.



Sonic & Sega All-Stars Racing

La serie de arcades de velocidad de Sega, al estilo *Mario Kart*, también tuvo hueco para la famosa serie de lucha. En 2010, el genial *All-Stars Racing* para PS3, 360, Wii, DS y PC contó con un deportivo pilotado por Jackie y Akira.

Virtua Fighter Animation

En 1995, un año después de la llegada de *Virtua Fighter 2* a los salones recreativos, Sega licenció su saga para producir una serie de animación, que sigue siendo una de las más reputadas con origen en los videojuegos.







Serie

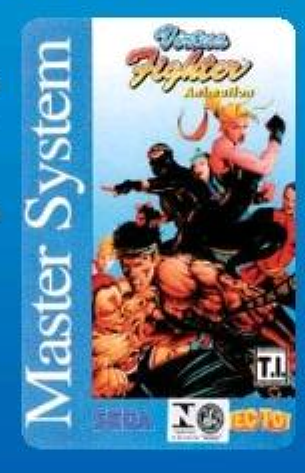
Dirigida por Hideki Tonokatsu y creada por el estudio Tokyo Movie Shinsha, "Virtua Fighter Animation" fue una serie de anime con dos temporadas de veinticuatro y once capítulos. La trama respetó el juego y se centró en las historias de Akira y Pai, quienes se unían a otros personajes para rescatar a Sarah Bryant, secuestrada para crear al soldado perfecto. Su humor, su historia y los combates la convirtieron en la mejor serie de lucha basada en un juego. La primera temporada se emitió en Estados Unidos, Italia, Argentina...





Juego

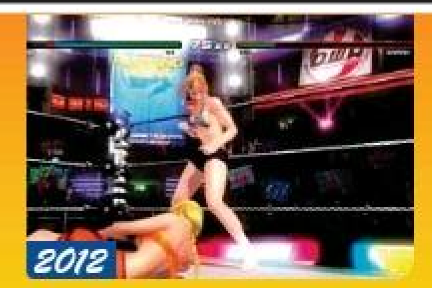
Conocido como *VF Mini* en Japón, es el juego que adapta la historia del anime. Se lanzó en Game Gear y, a diferencia de los *VF* "normales", contaba con secuencias entre combates y no todos los luchadores estaban disponibles desde el principio (había que derrotarlos antes), sin olvidar tres modos de visualización para recrear el zoom de las recreativas. También hubo versión para Master System para el mercado brasileño, como siempre, obra de Tec Toy.





Consola. Edición limitada

En 1996, Sega lanzó esta edición de su portátil en el mercado japonés, intentando orientarla al público más joven (y para intentar competir con la todopoderosa Game Boy). Era un modelo diferente, y se notaba prácticamente en todo, desde la pantalla a los botones o el soporte trasero metálico para que se tuviera en pie. El frontal era, sin duda, de los más bonitos en una edición limitada de GG.



DoA 5: Last Round

La famosa serie *Dead or Alive* de Tecmo tuvo unos invitados de lujo para la tercera revisión de la quinta entrega. A su plantel de luchadores se unieron nada más y nada menos que Akira Yuki, Pai Chan y Sarah Bryant, tres mitos de la lucha 3D.



Project X Zone 2

Project X Zone es uno de los J-RPG tácticos que más énfasis han puesto en los crossovers (con licencias Sega, Namco y Capcom), y su secuela fue aún más lejos. En *PXZ2*, no faltaron personajes de *Virtua Fighter* como Akira y el ninja Kage.



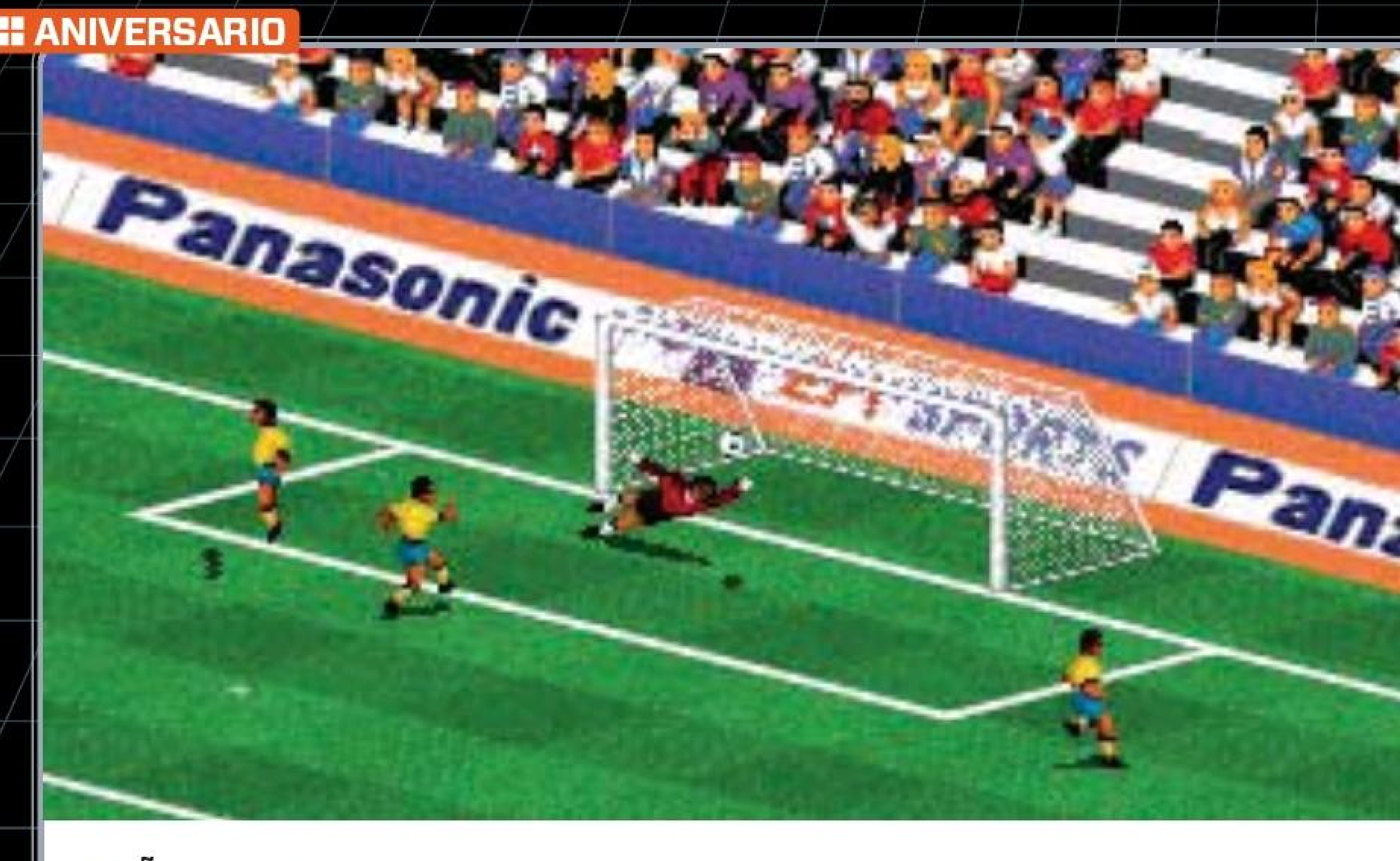
Super Smash Bros

La última entrega de este nintendero crossover de lucha para 3DS y Wii U contó con trajes para modificar la apariencia de nuestro Mii. Junto a trajes de *Tekken* o *Mega Man*, tampoco faltaron los de Akira y Jacky, de *Virtua Fighter*.



Persona Dancing

Atlus está preparando dos juegos de baile para PS4 y PS Vita, que se lanzarán a finales de año. Uno de ellos, *Persona 3: Dancing Moon Star*, contará trajes basados en los de los personajes de *Virtua Fighter*, como los de aquí arriba.



AÑO 1993 **COMPAÑÍA** EA **FORMATOS** Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Boy, Game Gear, Amiga, PC, Mega-CD, 3DO

FIFA INTERNACIONAL SOCCER UN PASE ADELANTE

Los cimientos de la franquicia FIFA se asentarían en entregas posteriores, pero la primera de ellas nos trajo un fútbol espectacular y diferente al que venían ofreciendo otros grandes del género que hoy día ya no están entre nosotros.

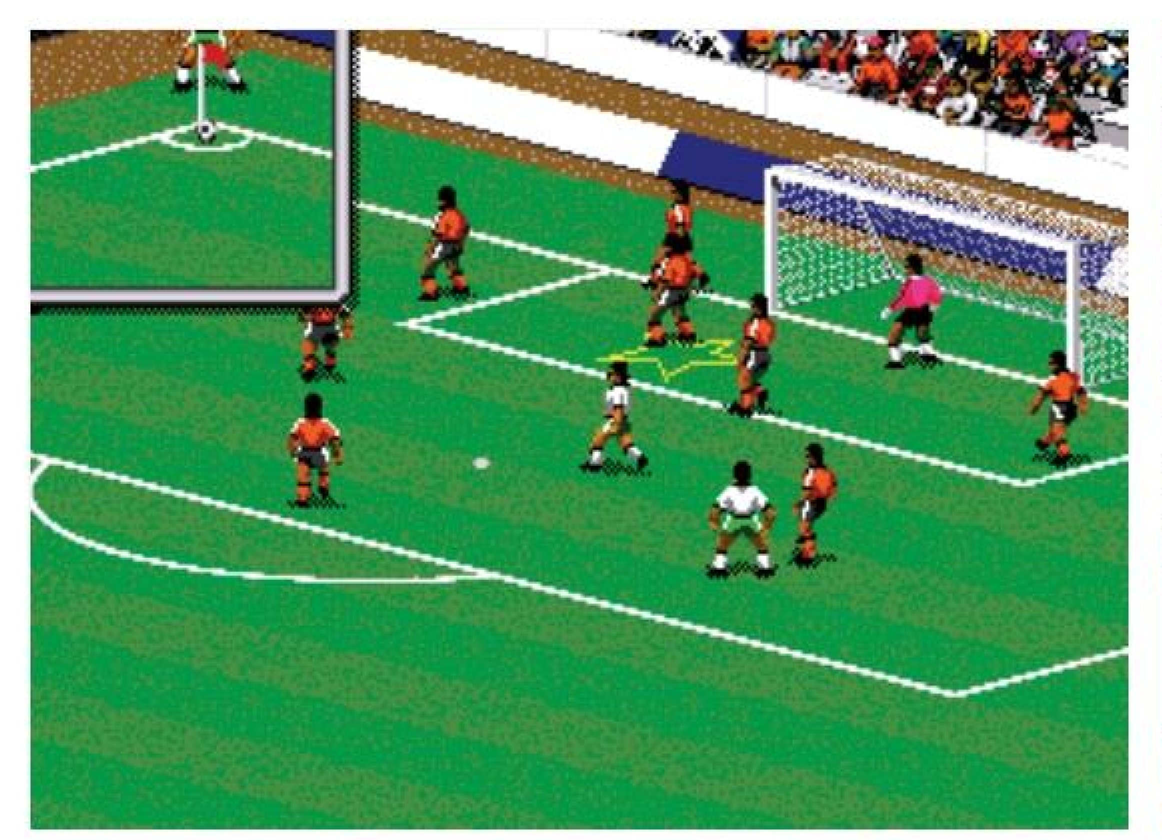
La recreación de un partido de fútbol "en condiciones" se tomó su tiempo tanto en ordenadores como consolas. No por la falta de ganas de los programadores para crear un juego que reflejara el espíritu del deporte rey, o por la de los aficionados para poder disfrutar del mismo en una actitud menos pasiva que la de verlo por la tele, sino debido a las limitaciones técnicas que hasta la segunda mitad de los años 80 se imponían en las máquinas domésticas.

El primer paso lo darían *Match Day* y su estupenda segunda parte en los 8 bits, y poco tiempo después las franquicias *Kick Off* y *Sensible Soccer* pegarían con fuerza principalmente en los 16 bits, un movimiento que trajo un cambio de perspectiva (de una lateral en los primeros, a una aérea en los segundos) y un incremento de velocidad y dinamismo en las partidas. Esto parecía instalar una tendencia que llegaba para quedarse en los juegos de fútbol, pero en 1993 Electronic Arts lanzaría un título que llevaba tiempo dando que hablar: *FIFA International Soccer*. En él se producía una pequeña revolución y se imponía una perspectiva isométrica, la cual se veía acompañada por unas animaciones de los jugadores muy completas y una reducción de la velocidad general de la acción.

Todo un clásico de Mega Drive

Ir a contracorriente y poseer pocos modos de juego no impidió que el título de EA Sports entrara en tromba principalmente en casa de los poseedores de una Mega Drive, debido a que fue la versión que más expectación había levantado. El nivel gráfico estaba muy por encima de lo que ofrecía la competencia, el control era sencillo, los diferentes remates a puerta ampliaban las posibilidades de cada jugada y los efectos de sonido trajeron a un público que reaccionaba en función de lo que ocurría en el campo y canturreaba para animar a su equipo. Combinados que, por cierto, sólo eran nutridos por selecciones nacionales y cuyos jugadores no mostraban sus nombres reales, por lo que muchos de ellos fueron denominados como los miembros del equipo de desarrollo: escuchar nombres como Joe Della-Savia, Bruce McMillan o Brian Plank nos lleva a recordar con nostalgia su presencia como peloteros destacados del juego.

Es cierto que a día de hoy nos encontramos con un título que ha envejecido un tanto mal, pero en su momento resultaba muy adictivo y los aficionados al fútbol disfrutaron en especial gracias a los partidos para dos jugadores. Además, también hay que agradecer al primer *FIFA* (y a su éxito de crítica y ventas) que impulsara a Konami a desarrollar *International Superstar Soccer*, título que iniciaría una saga que entraría a la gresca con la de EA sólo un año después y que traería a los fans una época dorada de juegos futboleros de calidad. ■





LOS EQUIPOS **RIVALES**

LA COMPETENCIA que existía en este subgénero de los juegos deportivos era bastante fuerte cuando *FIFA International Soccer* llegó a las tiendas, gracias principalmente a dos títulos que destacaban sobremanera: *Kick Off 2* (izquierda) y *Sensible Soccer* (derecha). El primero fue lanzado en 1990, mejoraba en varios puntos a su primera versión y compartía una perspectiva semejante con el segundo, que salió al mercado en 1992 y presentaba un estilo más directo y arcade. Existió un debate acerca de cuál era superior, si bien sería más justo asociar la decisión a cada tipo de jugador: si nos iba el reto y el realismo, *Kick Off 2* era el elegido, mientras que los amantes de la rapidez y la sencillez optaban por *Sensible Soccer*. Lo curioso es que ninguna de las dos sagas sigue viva hoy día, pues hace doce y ocho años respectivamente que están inactivas y parece que así van a continuar.









AÑO 1983 **COMPAÑÍA** Cinematronics **FORMATOS** Arcade, Mega-CD, 3DO, Jaguar CD, CD-i, Super Nintendo, NES, Game Boy, Amiga, Atari ST, PC, Mac, Spectrum, Amstrad, Commodore, Coleco Adam

DRAGON'S LAIR

DIFERENCIARSE PARA TRIUNFAR

En una época en la que las restricciones tecnológicas limitaban la creatividad y el despliegue audiovisual en un videojuego, el título que hoy nos ocupa supuso tal salto que dejó impresionado a todo aquel que acompañó a Dirk en su aventura.

Posiblemente nos encontremos ante uno de los juegos que significó una mayor rotura con todo lo visto previamente a su publicación. Hablamos de principios de los años 80, una época en la que ordenadores, consolas y recreativas vivían un gran momento, aunque huelga decir que el nivel gráfico y sonoro de esas máquinas era bastante básico, lo que unido a una sobreproducción de títulos (la mayor parte de ellos, de baja calidad) generó el ya famoso crack de 1983. Es por ello que resulta contradictorio pensar que seguía habiendo oportunidades de negocio en este mundillo, pero personas como Don Bluth (un genio creativo que abandonó su trabajo en Disney y que acabaría siendo un reputado animador, director y guionista en múltiples películas) creían en él y decidió dar un paso al frente con un proyecto muy ambicioso junto a Rick Dyer, fundador de la empresa Advanced Microcomputer Systems. Este contactó con Bluth tras ver algunas de sus películas y le propuso la idea de crear un arcade donde la animación clásica se uniría al LaserDisc, un formato que había debutado pocos años atrás y permitía almacenar mucha información.

Un espectáculo sin precedentes

La historia iba a ser muy típica. Un caballero llamado Dirk, de corte "graciosete", debía rescatar de un castillo a la despampanante princesa Daphne del malo de turno, el dragón Singe. Hasta aquí todo muy convencional, pero lo interesante vendría de la mano de su sistema de juego y de la técnica empleada. Mediante una palanca y un único botón, la recreativa nos proponía coordinar las pulsaciones de aquellos con lo que veíamos en pantalla para así atacar a los enemigos y huir de los peligros, dando origen a lo que más tarde se conocerían como Quick Time Events.

Igualmente, todo lo visto hasta entonces a nivel audiovisual quedaba "ridiculizado". Los típicos sprites y decorados eran sustituidos por animaciones al estilo de las mejores películas de dibujos animados, y éramos testigos de numerosas escenas de una calidad inédita.

Aunque *Dragon's Lair* representó el némesis de muchos jugadores, que lo veían demasiado difícil, frustrante y escasamente intuitivo (aunque podía completarse en menos de 15 minutos si conocíamos los movimientos adecuados), su éxito fue rotundo, más aún si tenemos en cuenta que su desarrollo se realizó con un presupuesto escaso y en algo menos de un año. Pero, sobre todo, porque vio la luz en pleno año 83, momento muy negativo en el que resistió elegantemente y representó un halo de esperanza para aquellos que seguían confiando en los videojuegos, necesitados de superar tanta mediocridad. Aunque fuera la primera recreativa que nos pedía 50 pesetas para poder jugar y disfrutar, generalmente, de sólo unos pocos segundos de partida. Unos segundos muy caros, pero espectaculares. ■







UN ADELANTADO A SU **ÉPOCA**

DEL ÉXITO DE DRAGON'S LAIR surgieron ports para diversos sistemas domésticos de la época, pero su parecido con la recreativa era mera coincidencia, dado que el LaserDisc establecía una diferencia insalvable (sólo la llegada del CD-ROM permitió tener en casa algo similar). Lanzado en 1978 como el primer soporte óptico a nivel no profesional y dedicado al vídeo, el alto precio de los reproductores lo alejó de la gran masa de consumidores. El mueble contenía una placa organizada en torno a un microprocesador Z80, además del reproductor LD. Inicialmente se utilizaron dos modelos Pioneer, los cuales fallaban a largo plazo debido al constante movimiento del motor y el láser a la hora de leer el disco, por lo que posteriormente se sustituyeron por otros más fiables. Aunque *Astron Belt*, de Sega, fue la primera recreativa en emplear el formato LD, *Dragon's Lair* fue el que le dio popularidad. Después, en el largo plazo no vimos demasiados juegos que lo utilizaran, siendo quizá *Mad Dog McCree* el más conocido.

Las versiones domésticas previas al CD-ROM se basaron en conceptos diferentes, como las de NES y Spectrum.









BOMB... 35 AÑOS

Por Francisco Javier Cabal

Por sus explosiones los conoceréis... o eso dice el viejo dicho videojuerguista. No hay nadie más experto en detonaciones que Bomberman, un personaje que acaba de cumplir 35 años de existencia, en los que ha protagonizado casi 100 juegos y se ha paseado por la friolera de 40 plataformas. Ésta es la historia del gran mito de Hudson Soft.

ERMAN

DE EXPLOSIONES Y DIVERSIÓN

Pocos personajes pueden presumir de tener casi 100 juegos a sus espaldas, repartidos por más de 40 plataformas, y seguir gozando de cierto éxito. Es el caso de Bomberman, uno de los mayores éxitos de Hudson Soft, si no el mayor, que, el pasado mes de julio, cumplió la friolera de 35 años. Puede que lo conocierais en 1984, jugando en ZX Spectrum (o en el más minoritario MSX) como *Eric and the Floaters* o, unos años después, como *Dynablaster*, en PC y NES. En todos ellos, subyace una misma idea que introdujo el juego original, *Bakudan Otoko*, y que, como el buen vino, se refinó, revisó y amplió con cada entrega posterior. Porque pocas cosas dieron tantas horas de diversión como reventar a bombazos a los enemigos que nos esperaban dentro de unos laberintos...

UNOS ORÍGENES MUY... ¿EXPLOSIVOS?

Elaborar una cronología exhaustiva, con los casi 100 juegos de la serie, resulta casi imposible. No sólo porque un buen número no llegó a Europa (y eso que tuvimos más suerte que EE.UU.), sino porque otro buen puñado ha salido sólo para móviles y, en muchos casos, como parte de servicios que ya no están disponibles ni en Japón. Además, intentar hacer algo mínimamente exhaustivo ocuparía medio especial Retro... Por eso, no vais a encontrar en estas páginas algo parecido, sino, más bien, una pequeña historia sobre el juego, su evolución y cómo se fue diversificando con spin-offs, mangas, animes y mucho más, incluidos los juegos post Hudson Soft (es decir, ya en manos de Konami).

Los orígenes de *Bomberman* se remontan a 1983, cuando Hudson Soft, compañía fundada en mayo de 1973, lanzó *Bakudan Otoko* para un puñado de ordenadores asentados en el mercado nipón (como los NEC PC-8801, NEC PC-6001 Mk II, Fujitsu FM-7, Sharp MZ-700, Sharp MZ-2000, Sharp X1 y MSX). Por entonces, lo normal era que las compañías ocultaran a sus programadores y no aparecieran ni en los títulos de crédito (o, como mucho, bajo pseudónimos), para que la competencia no se los quitara ofreciéndoles mejores condiciones. Por eso, a veces, seguir el rastro de los »

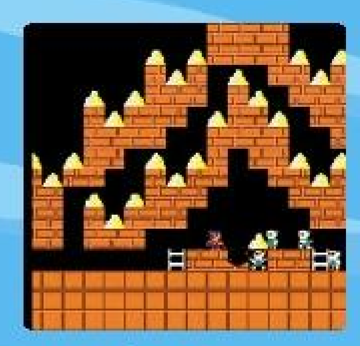
LOS "ARTIFICIEROS" DE BOMBERMAN

En los años 80, muchas compañías escondían a sus creadores (en el mejor de los casos, bajo pseudónimos) para evitar que la competencia les robara el talento. Los creadores acreditados del precursor de *Bomberman*, *Bakudan Otoko* (para PC, 1983), son Y. Tanaka y Toshiyiku Sasagawa, de los que poco o nada se sabe. El encargado de portar el juego a Famicom, donde alcanzó el éxito, fue Shinichi Nakamoto (1), quien adaptó el juego en tiempo récord (72 horas seguidas de trabajo). Por su parte, el recientemente fallecido diseñador Shoji Mizuno (2) fue el encargado de darle al personaje el diseño que todos conocemos, mientras que Shigeki Fujiwara (3), el creador de clásicos como *Moon Cresta* o *Crazy Climber*, fue quien vio el potencial del personaje y quiso convertirlo en el "Mario" de Hudson (y dirigió muchas de sus entregas).

1

2

3



UN HÉROE QUE PRIMERO FUE VILLANO

El diseño del primer *Bomberman* robótico, el de Famicom de 1987, es en realidad un "copia-pega" de un enemigo de otro juego. En concreto, de *Lode Runner*, otro clásico de 1983 que recientemente ha sido puesto al día en Nintendo Switch. El diseño de este primer aspecto de Bomberman es obra de Takashi Takebe, a quien muchas veces se omite injustamente cuando se habla de los orígenes del personaje.

EL PRIMER BOMBERMAN



En 1983, Hudson lanzó *Bakudan Otoko*, el que es considerado el primer *Bomberman*, para los ordenadores NEC PC-8801, NEC PC-6001 Mk II, Fujitsu FM-7, Sharp MZ-700, Sharp MZ-2000, Sharp X1 y MSX. Aquí no había robots, sino una especie de roedor con sombrero blanco que debía plantar bombas para reventar unos globos. El juego se adaptó y censuró para Europa, donde se lanzó para MSX y ZX Spectrum como *Eric and the Floaters* (al menos en Reino Unido), para evitar toda alusión a las bombas que, por entonces, protagonizaban casi todos los atentados del IRA en suelo británico. Aquí, hace unos años, hubo cierta controversia porque se llegó a afirmar que se editó bajo el nombre *Don Pepe y los Globos*, algo que es falso y que está relacionado con la revista Load'n Run, una publicación italiana que vendía juegos de Spectrum pirateados y los comercializaba bajo otros nombres con pequeñas modificaciones (el famoso *Don Pepe y los Globos* era una copia de otro juego distinto, *Balloon Hopper*).

HUDSON SOFT, EL HOGAR DE BOMBERMAN

En los años 80, Hudson Soft fue una enorme fuerza creativa, que no sólo vivió de *Bomberman*. Entre sus éxitos, se encuentran series como *Adventure Island* o *Bonk* (algunas entregas disfrutamos por aquí), mientras que otras, como *Momotaru Densetsu*, fueron un fenómeno en Japón. Tras su disolución el 1 de marzo de 2012, Konami adquirió todas sus IP.





BOMBERMAN TIENE CERCA DE 100 JUEGOS, MÓVILES INCLUIDOS

LOS SPIN-OFFS

Aparte de su estilo de juego clásico, Bomberman ha probado suerte en otros géneros distintos, desde la velocidad a los puzles, pasando por el J-RPG e, incluso, los deportes. Un todoterreno que también ha protagonizado estas subsagas y series.



BOMBERMAN B-DAMAN

Aparte de una serie de J-RPG con duelos por turnos con mechas basados en un manga, bajo esa subserie también salió un puzle en el que debíamos lanzar una "canica" para reventar todas las bombas.



BOMBERMAN FANTASY RACE

Era un arcade de velocidad en el que podíamos elegir a seis personajes del universo *Bomberman* para participar en carreras a lomos de criaturas como Loui o Tirra, con habilidades del estilo de esquivar, lanzar bombas...



BOMBERMAN HARDBALL

Junto a la jugabilidad clásica y a modos adicionales (como recoger estrellas), incluía varios deportes, como el golf, el béisbol o el tenis, junto a un modo en plan "mascota" con Bomberman. Salió en Europa.

La saga alcanzó su mayor cota de popularidad en PC Engine y SNES, con la llegada de los modos competitivos para varios jugadores. Las risas, y los piques, estaban asegurados.



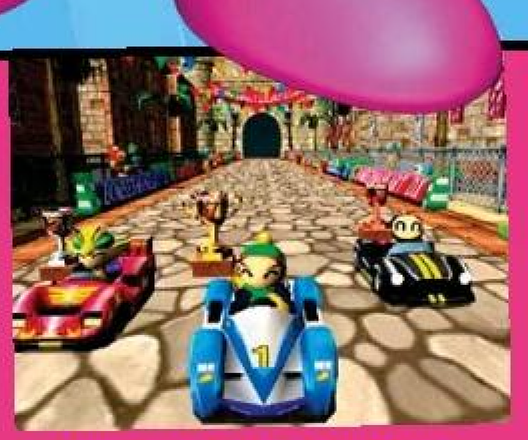


» responsables de ciertos juegos es tan complicado, porque no hay un rastro fiable que seguir. Al menos, se sabe que *Bakudan Otoko* fue obra de Y. Tanaka y Toshiyuki Sasagawa. Ya en él, el esquema básico de lo que acabaría siendo *Bomberman* estaba presente: debíamos acabar a bombazos (explosivos que no detonaban inmediatamente) con los enemigos que poblaban distintos laberintos. El juego se licenció para su distribución en Europa, al menos en Reino Unido, un año más tarde, bajo el nombre *Eric and the Floaters*, para evitar toda referencia a las bombas que, por entonces, asolaban el país con los atentados del IRA (el ejército republicano irlandés).

De forma casi paralela, en 1983, Nintendo lanzó en Japón su primera consola con cartuchos intercambiables, Famicom, que, en apenas un año, consiguió atraer a una considerable cantidad de jugadores. Hudson Soft lanzó sus primeros juegos para Famicom en 1984 (entre ellos, *Lode Runner*), pero no fue hasta 1985 cuando llegó su primer gran "hit": *Bomberman*. Este título fue, en realidad, la adaptación de *Bakudan Otoko* a Famicom. Fue obra de un único programador, Shinichi Nakamoto, quien se metió una pequeña paliza, maratón o, como dicen ahora, "crunch" de 72 horas de trabajo seguidas para adaptar el juego. Hizo los cambios que consideró oportunos, entre ellos la apariencia del protagonista (cogió el modelo de un enemigo de *Lode Runner* de la versión de Famicom que había editado Hudson el año anterior) o la historia de fondo: cansado de fabricar bombas en una fábrica subterránea para el imperio Bungeling, el robot protagonista escucha que aquellos que logran salir a la superficie se convierten en humanos. Así, comienza su lucha por salir al exterior, a lo largo de 50 laberínticos niveles con scroll, en los que algunos muros se pueden destruir para revelar power ups, que amplían tanto el número de bombas que podemos depositar como su alcance. El juego fue un éxito en Japón, donde vendió más de un millón de copias. El éxito no salió de allí hasta 1989, cuando se lanzó en Estados Unidos... y a Europa ni siquiera llegó.

ARRANCA LA INVASIÓN DE BOMBERMAN

A pesar de su éxito, Hudson Soft no se volvió loca lanzando una secuela rápido. Se tomó su tiempo y hasta 1990 no lanzó *Bomber Boy* en Japón, la primera entrega portátil (para Game Boy). Esta versión ofreció un total de cuatro modos, dos individuales y dos multijugador (fue la primera entrega en contar con modo competitivo a través del cable link). También introdujo nuevos power ups, desde la detonación remota a aumentos de velocidad de »



BOMBERMAN KART Y KART DX

A diferencia de *Fantasy Race*, su propuesta estaba más en la línea de *Mario Kart*, con vehículos, copas y modos adicionales, como un pseudofútbol para dos jugadores. El primero llegó a Europa; la versión deluxe mejorada, no.



BOMBERMAN PANIC BOMBER

El clásico puzle con piezas que caen de la parte superior de la pantalla (aquí, cabezas de los personajes de *Bomberman*), que debíamos agrupar por colores para que explotaran y desaparecieran. Ha aparecido en SNES, Virtual Boy, Neo Geo, PSP, ordenadores...



BOMBERMAN WARS

Uno de los primeros juegos en alejarse de los party games para ofrecer una experiencia para un jugador. En concreto, algo más en la línea de los J-RPG, con una historia de fondo o combates por turnos con distintas unidades y habilidades. Se lanzó en PSOne y Saturn.

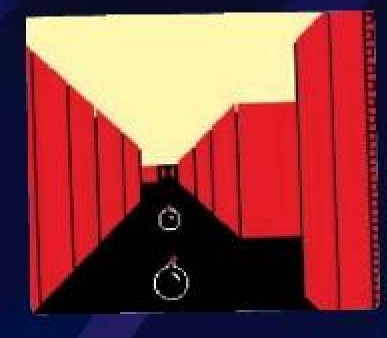
15 CURIOSIDADES SOBRE BOMBERMAN QUE QUIZÁ NO CONOCÍAS

1 El primer *Bomberman*, el de 1983, no era un robot. Según la versión, era un hombre o una especie de roedor con bombín.

2 Los manuales, en especial los de SNES, son verdaderas obras de arte que incluyen pequeñas tiras de cómic para explicar mecánicas, modos...



3 Antes de saltar a Famicom y convertirse en el fenómeno que conocemos, Hudson Soft también lanzó una versión en primera persona, *Bomberman 3D* para MSX (1984).



4 Bomberman ha protagonizado hasta la fecha casi un centenar de juegos en total, incluyendo spin-offs como *Bomberman Kart* y juegos para móvil. No hay datos de ventas globales, pero sólo la entrega de Switch ha vendido ya un millón. Calculad...

5 Cuenta la leyenda que, durante las 72 horas que tardó Shinichi Nakamoto en portar el juego a Famicom, se quedó sin chicles y acabó masticando los lapiceros de su escritorio.

6 En *Star Parodier* (PC Engine 1992), Bomberman es un personaje jugable, aunque se trata de un matamarcianos.

7 "Bomberman Jetters" es un anime que dio nuevo trasfondo a los personajes e introdujo aliados, enemigos, etc.



8 Bomberman se enfrentó en sus juegos a amenazas y peligros cada vez mayores. Así, su némesis, Bomberman Kuro, se midió a él en varias ocasiones, y tuvimos que escaparnos de una cárcel, recuperar los circuitos de una ciudad repartidos por la galaxia e, incluso, impedir una invasión alienígena. ¡Ahí es nada!

9 *Wario Blast featuring Bomberman* es la adaptación occidental del *Bomberman* de GB de 1994, sólo que con el villano de Nintendo manejable.



10 El manual de la versión de NES (1987) nos cuenta que el protagonista es un robot que sueña con ser humano. Si completas el juego, la recompensa es justo esa, volverse humano.

11 En Famicom, al terminar el juego, el robot se transforma en un humano llamado Runner, haciendo así las veces de precuela/explicación de su conexión con *Lode Runner*.

12 Bomberman ha tenido cinco series de manga, sin contar sus apariciones en publicaciones como Game Player Comics o tomos únicos.

13 El alocado y divertido anime "BoBoBo" tuvo varios juegos. En uno de ellos, para GBA, había un mini juego llamado "BoBomberman", basado en el *Bomberman* de NES, pero con personajes de la serie.

14 En *DreamMix TV World Fighters*, un crossover de lucha que juntaba a personajes de Konami, Hudson Soft y Takara, Bomberman aparece como personaje en las escenas de vídeo, pero no es manejable.



15 *Super Bomberman R* para Switch ha sido la entrega que mejor primera semana en ventas ha tenido en Japón en la última década de la serie.



BOMBERMAN O... ¿MOBILEMAN?

Mientras que aquí muchos estábamos jugando al clásico *Snake* en nuestro Nokia 3310, en Japón, como siempre, nos llevaban varios siglos de ventaja. Desde 2002, Bomberman ha protagonizado la friolera de casi 40 juegos para móviles, la inmensa mayoría exclusivos del mercado nipón (los primeros, por ejemplo, formaron parte del servicio i-Mode que ofrecían operadores japoneses y que nunca olimos por aquí, ni nada parecido). Al igual que en consola, los móviles han recibido prácticamente de todo, desde títulos con la jugabilidad clásica a arcades de karts, juegos de béisbol, puzles en los que había que encadenar tres elementos iguales, juegos de rol, aventurillas con toques plataformeros... De todo. En tiempos más recientes, incluso han tenido la osadía de ir un poco más allá y crear hasta un battle royale (en 2012, así que no han copiado a *Fortnite*), en el que debemos derrotar a 100 personajes manejados por la CPU en 100 niveles. Incluso en tiempos de Android e iOS, muchos títulos no han llegado por estos lares, y es una auténtica pena.



BOMBERMAN KART 2002



BOMBERMAN RPG 2005



UNA ESTRELLA DE MANGA, ANIME Y MERCHANDISING

Desde huchas con forma de bomba a muñecos, colgantes para móvil y peluches, Hudson también explotó la licencia con merchandising de todas las formas y colores: trading cards, libros de guías, mangas, caramelos, stylus para Nintendo DS, juguetes... Hubo incluso un televisor con la característica antena de *Bomberman* (y con función grabadora incorporada). Y eso sin hablar de la licencia del anime...

» nuestro personaje. Esta vez, el juego sí llegó a Europa, en 1991... aunque, por primera vez, bajo el nombre de *Dynablaster* (nombre que usaría en otras dos ocasiones), aunque en Estados Unidos el cambio de nombre fue aún peor: *Atomik Punk*.

La verdadera revolución llegó a finales de 1990, con la versión de PC Engine/TurboGrafx-16 de *Bomberman* (sí, el mismo título), que también se lanzó en el potente ordenador Sharp X68000 y en Europa para MS-DOS, Amiga y Atari ST bajo el nombre de *Dynablaster*. Esta versión, aunque contaba con un modo individual con ocho mundos repletos de laberintos, destacó por otra faceta, que acabaría convirtiéndose en su principal atractivo: su multijugador. La versión de PC-Engine fue la primera en ofrecer batallas para hasta cinco jugadores, gracias al lanzamiento de un accesorio, el multitap, que permitía conectar hasta cuatro mandos a uno de los puertos de la consola. Inmediatamente, la diversión se había multiplicado por cuatro.

LA MECHA NO PRENDIÓ EN 2012...

Tras este éxito, Hudson Soft cambió su política y *Bomberman* pasó a ser un lanzamiento fijo todos los años, y en distintas plataformas. Al juego de PC-Engine le siguieron las adaptaciones a recreativa (que, de nuevo, en Europa se llamaron *Dynablaster*), una secuela para NES con multijugador para tres (usando los multitap NES Four Score o NES Satellite) o *Bomberman '93* para PC Engine/TurboGrafx-16, que mantuvo el multijugador para cinco e introdujo las calaveras para causar efectos negativos...

En 1993, la serie debutó en Super Nintendo con *Super Bomberman*, la primera entrega que llegó a Europa con el nombre intacto. De nuevo, la posibilidad de librar batallas entre cuatro jugadores, con multitap de por medio, fue uno de sus grandes reclamos (multitap que lanzó primero Hudson Soft y que utilizaron más de 40 juegos). Lo seguirían otros cuatro *Super Bomberman* en SNES, así como spin-offs que cambiaron de género (como puzles). Siguieron más experimentos, como carreras de karts, J-RPG... pero siempre sin perder de vista del todo los orígenes del personaje. Muchos juegos no llegaron a salir de Japón, como las primeras entregas de la subserie *Bomberman Land*, que se inició en PSOne para conmemorar los quince años de existencia del personaje. Le siguieron los juegos para móviles, donde acumula 40 títulos... hasta que, en 2012, Hudson Soft echó el cierre y vendió todas sus propiedades intelectuales a Konami, que, en 2017, resucitó al personaje en Switch con *Super Bomberman R* y que ya prepara *Bomber Girl*, una nueva recreativa. ¿Estaremos ante el resurgir de la saga? Ojalá... ■

BOMBER GIRL, LO PRÓXIMO EN LA SERIE

Konami trabaja en la siguiente entrega de la serie, un spin-off que, por ahora, sólo se ha anunciado para los salones recreativos. Retendrá elementos de la jugabilidad clásica, pero aplicados a un duelo entre dos equipos de cuatro jugadores con personajes femeninos que deben destruir la base del rival. Todavía no tiene fecha, ni se sabe si llegará a consolas.



EN 2018, LLEGARÁ EL SPIN-OFF BOMBER GIRL A LOS SALONES



BOMBERMAN PLANET 2008



100 MAN BATTLE BOMBERMAN 2012

BOMBERMAN CHAINS 2014





AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Game Boy, Game Boy Color

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

EL PRODIGIO PORTÁTIL CUMPLE 25 AÑOS

Nació como un experimento y acabó convirtiéndose en uno de los mejores *Zelda* de todos los tiempos. Aterrizó en las tiendas japonesas el 6 de junio de 1993, haría lo propio en Estados Unidos un par de meses más tarde y no llegaría a Europa hasta diciembre de aquel año. Por ello, ha llegado el momento de celebrar el 25º aniversario de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, una maravilla portátil que hizo de las limitaciones de Game Boy una virtud, gracias al talento de Nintendo EAD,un estudio al que se dotó de una libertad pocas veces vista en la compañía nipona. Quizás porque el proyecto arrancó de una manera peculiar, como una manera de experimentar, fuera del horario de trabajo, con las posibilidades de los primeros kits de desarrollo de Game Boy. El concepto inicial partió del programador Kazuaki Morita, e incluso se barajó la posibilidad de convertirlo en un port del flamante *A Link to the Past* de SNES, pero, poco a poco, y mientras se iban sumando más miembros al equipo liderado por el director Takashi Tezuka, esta atípica aventura de Link fue evolucionando hasta convertirse en algo único. De hecho, no trascurre en Hyrule, ni aparecen Zelda o Ganon en la trama. El cartucho nos situaba en Koholint, una extraña isla donde naufragaba Link. Los isleños no tardaban en informarle de que la única forma de salir de allí pasaba por despertar al misterioso Pez Viento, que descansaba en la cima más alta de la isla. Pero, para lograrlo, antes debía reunir ocho instrumentos musicales..

Link's Awakening adaptó de manera magistral las mecánicas de *Zelda* a la portátil de Nintendo. Podíamos asignar los botones A y B de Game Boy a los diferentes objetos y armas que iba recopilando Link durante su aventura. Por primera vez, nuestro héroe fue capaz de saltar (siempre y cuando asignáramos una pluma mágica a uno de los botones) e, incluso, visitaba pequeños subni-

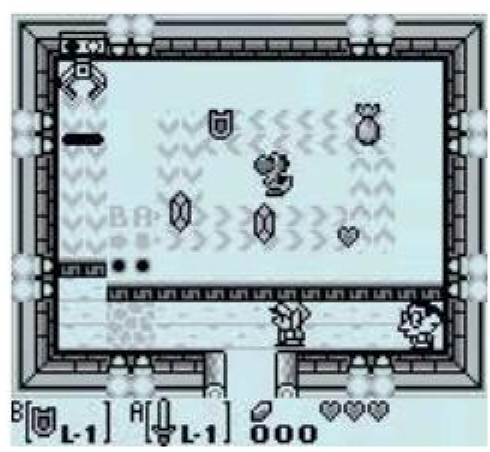


ESTE **ZELDA** ESTABA REPLETO DE ELEMENTOS ÚNICOS, COMO CRIATURAS DEL MUNDO DE MARIO









A la izquierda podéis ver la pluma en acción, la cual permitía a Link saltar sobre los fosos. A la derecha, un simpático minijuego en el que podíamos conseguir hasta un peluche del mismísimo Yoshi.

veles con perspectiva lateral, al estilo del *Zelda II: The Adventure of Link* de NES. Pero aún sorprendió más la incorporación de personajes rescatados del universo de *Super Mario Bros*: plantas carnívoras, goombas, un peluche de Yoshi e, incluso, el mismísimo Chomp Cadenas.

La vida es sueño

¿Cómo lograron justificar tanto cameo y detalles tan delirantes como pedir pistas a través de un teléfono? Bueno, no queremos destriparos el final del juego, aunque hayáis tenido un cuarto de siglo para acabarlo, pero digamos que tanta "libertad" acaba quedando justificada. Al ser concebido como un spin-off, Nintendo dio libertad al equipo para implementar minijuegos inéditos hasta entonces en la saga, como la pesca, y una ambientación muy peculiar. De hecho, el propio Tezuka reconoció haberse inspirado en ¡"Twin Peaks"! El guión del juego corrió a cargo de Kensuke Tanabe y Yoshiaki Koizumi, quien hasta entonces sólo había trabajado como ilustrador para Nintendo, aunque, en años sucesivos, escalaría posiciones dentro de la empresa, hasta dirigir clásicos como *Super Mario Galaxy*.

A pesar de sus gráficos monocromos (algo que Nintendo acabaría remediando, como podéis comprobar en el recuadro de abajo), *Link's Awakening* conquistó el corazón de millones de jugadores, y eso que algunas de sus mazmorras no eran precisamente sencillas. Y no son pocas las voces que lo sitúan por delante del *Zelda* de SNES. En cualquier caso, si no pisasteis Koholint en su día, estáis tardando. Os espera algo mágico.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 26 **AÑO** 1993





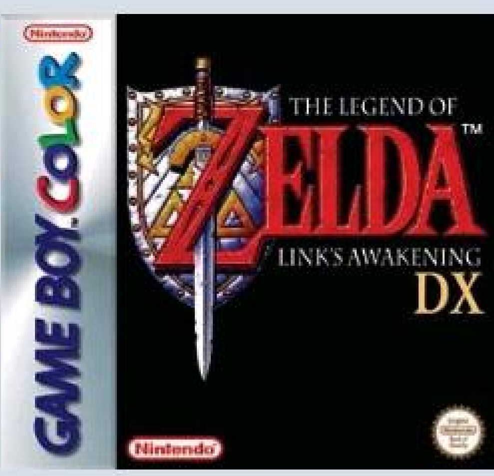
NUESTRA DIRECTORA fue la responsable de analizar *Link's Awakening* en la HC de noviembre de 1993. El juego la entusiasmó y, de hecho, a día de hoy, Sonia se lamenta por no haberle dado en su momento una puntuación mayor. "La pantalla de Game Boy no ha hecho menguar ni un ápice su calidad. Es igual de adictiva, divertida y larga que las demás [entregas de la saga *Zelda*], e incluso se han añadido detalles que aumentan las cualidades del cartucho, hasta convertirlo en una pequeña joya". La Teniente Ripley remató su review de manera contundente: "No se trata de una historia cualquiera, sino de la mayor aventura que hayáis podido vivir nunca en vuestra Game Boy".

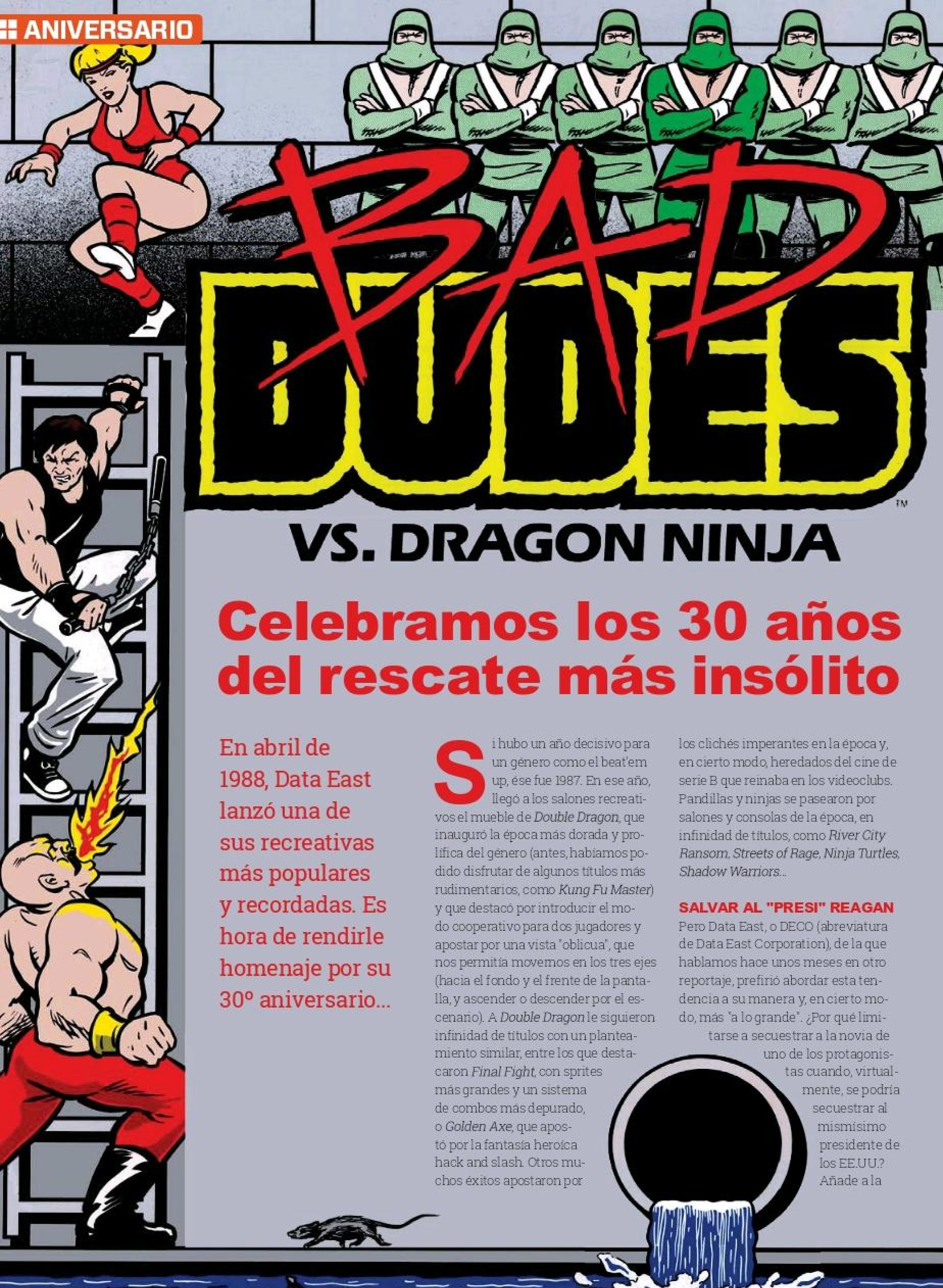


A TODO **COLOR**

Una de las escasas críticas que recibió *Link's Awakening* en su día fueron sus gráficos monocromos (tampoco se podía hacer más con la Game Boy original), pero Nintendo le puso remedio a finales de 1998. Un par de meses después del lanzamiento de Game Boy Color, el mercado recibió una versión deluxe del original, bautizada como *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*. Además de recrear a todo color la isla de Koholint, esta nueva versión era compatible con la Game Boy Printer e incorporaba, además, una nueva mazmorra con puzles basados en el color. Podéis encontrar esta versión en la eShop.







Celebramos los 30 años del rescate más insólito

En abril de 1988, Data East lanzó una de sus recreativas más populares y recordadas. Es hora de rendirle homenaje por su 30º aniversario...

Si hubo un año decisivo para un género como el beat'em up, ése fue 1987. En ese año, llegó a los salones recreativos el mueble de *Double Dragon*, que inauguró la época más dorada y prolífica del género (antes, habíamos podido disfrutar de algunos títulos más rudimentarios, como *Kung Fu Master*) y que destacó por introducir el modo cooperativo para dos jugadores y apostar por una vista "oblicua", que nos permitía movernos en los tres ejes (hacia el fondo y el frente de la pantalla, y ascender o descender por el escenario). A *Double Dragon* le siguieron infinidad de títulos con un planteamiento similar, entre los que destacaron *Final Fight*, con sprites más grandes y un sistema de combos más depurado, o *Golden Axe*, que apostó por la fantasía heroica hack and slash. Otros muchos éxitos apostaron por los clichés imperantes en la época y, en cierto modo, heredados del cine de serie B que reinaba en los videoclubs. Pandillas y ninjas se pasearon por salones y consolas de la época, en infinidad de títulos, como *River City Ransom*, *Streets of Rage*, *Ninja Turtles*, *Shadow Warriors*...

SALVAR AL "PRESI" REAGAN

Pero Data East, o DECO (abreviatura de Data East Corporation), de la que hablamos hace unos meses en otro reportaje, prefirió abordar esta tendencia a su manera y, en cierto modo, más "a lo grande". ¿Por qué limitarse a secuestrar a la novia de uno de los protagonistas cuando, virtualmente, se podría secuestrar al mismísimo presidente de los EE.UU.? Añade a la



ecuación un malvado clan ninja y ya tienes un argumento de serie B, ideal para una máquina recreativa. Así, Ronnie, o más conocido como Ronald Reagan, se convirtió en la víctima del clan Dragon Ninja y en el detonante para que un par de "tíos malos" (o los "Bad Dudes" del título) se echaran a la calle para salvar al presidente, incentivados por un agente secreto que les picaba, de forma bastante ridícula, preguntándoles si serían lo suficientemente malos como para salvar a Ronnie... Eran los 80: eran otros tiempos y esas ridículas frases han perdurado en el tiempo, propiciando incluso la proliferación de memes.

Estos tipos duros con camiseta de tirantes eran Blade y Striker, dos personajes tan clónicos como sus propios nombres, que sólo se diferenciaban por el color de sus pantalones, blanco y verde, respectivamente. Con ellos, nos lanzábamos a la persecución del clan Dragon Ninja, en un viaje que nos llevaba por un total de siete niveles, no muy largos, pero con desarrollo ligeramente distinto a lo que ya se estaba imponiendo en el género en los salones con *Double Dragon*. Aquí, el desarrollo era totalmente plano, con desplazamiento lateral en puro 2D, al estilo de clásicos anteriores como el mencionado *Kung Fu Master*, de 1984, o el *Shinobi* de Sega, de 1987. Con este último, comparte otro aspecto, y es que todos los niveles tienen dos niveles de altura, entre los que podemos movernos libremente, para subir a la plataforma superior o bajar a la inferior, según va exigiendo la acción. »















1 Puñetazos y patadas son los principales recursos de Blade y Striker, aunque también podían recoger nunchakus y cuchillos.

2 Este agente secreto, con pinta de Schwarzenegger, es quien deja una de las frases más hilarantes de todo el juego. Ésta, en concreto...

3 De los siete niveles, dos de ellos transcurren a bordo de vehículos en marcha, como un camión o este tren.

4 Karnov, el protagonista de la mítica creación homónima de Data East, aparece aquí como enemigo final del primer nivel. Y repite...

5 Los jefes finales son bastante duretes, y uno de los puntos donde era más fácil dejarse las 25 pesetas.

6 El jefe final, y jefe del clan ninja, nos ataca desde un helicóptero. Al derrotarlo, seremos testigos de la liberación de "Ronnie".

RONALD REAGAN FUE SUSTITUIDO EN LA VERSIÓN DE NES POR GEORGE BUSH, ELEGIDO EN 1990











1 En 2012, hubo un intento de producir una secuela vía micromecenazgo, pero no consiguió los fondos necesarios. Tenía mala pinta.

2 ¿Qué mejor manera de celebrarlo que comiendo una hamburguesa? Lo gracioso es que, en los créditos, sale con ella en la mano...

3 La ciudad, las alcantarillas, una cueva, el bosque... Los siete niveles ofrecen enclaves variados.

4 Manteniendo pulsado el botón de ataque, acumulamos energía para liberar una ataque demoledor.

5 Los jefes finales suponen considerables picos de dificultad. En muchos, interviene el factor "suerte".

6 Incluso en la recreativa, hay cambios entre la versión japonesa y la americana. Por ejemplo, las voces de Blade y Striker cambian (en Asia, "gruñen" y gritan; en Occidente, sueltan el mítico "I'm Bad").



UNA PROMOCIÓN DE OTRA ÉPOCA

Frases como "en comparación, *Bad Dudes* hace palidecer a *Double Dragon*" o juegos de palabras para los dueños de los salones ("¿cómo algo tan "malo" puede ser tan bueno para tus ganancias?") se leen en los flyers de la recreativa. Frases agresivas que distan mucho del "buenismo" reinante en la publicidad actual.

» No era la única diferencia con *Double Dragon*. Si el juego de Taito apostaba por un control complejo para la época (tres botones, y pulsaciones combinadas para realizar ciertos ataques, como los codazos), Data East apostó por la ruta opuesta. Su sistema se basaba sólo en dos botones, uno de ataque y otro de salto... pero eso no impedía que tuviera bastante por descubrir. Dependiendo de la distancia de los enemigos y de la posición de nuestro personaje, el botón de ataque permitía ejecutar tanto puñetazos como patadas (laterales hacia atrás incluidas). Si lo pulsábamos tras un salto, dependiendo del "timing", podíamos ejecutar una patada normal o una giratoria. Y, si presionábamos el botón de ataque, cargábamos energía para soltar un ataque con aura más demoledor. Para contar sólo con dos botones, no estaba nada mal.

Con este catálogo de técnicas, debíamos enfrentarnos a una interminable legión de enemigos que, por suerte, tenían una característica común: sólo resistían un único golpe (otro aspecto diferenciador respecto a *Double Dragon*). La gran mayoría eran ninjas, que se diferenciaban por el color del kimono. Los azules corrían hacia nosotros para golpearnos, los rojos soltaban un arma (dagas o nunchakus) o un power up al ser vencidos, y los marrones aparecían tras una bomba de humo y arrojaban shurikens o makibishi (pinchos en el suelo) que sólo podíamos destruir con un barrido. Incluso los había con un enorme espadón o con garras a lo Vega, de *Street Fighter*, aparte de perros, kunoichis o acrobáticas mujeres ninja e, incluso, ninjas que se quemaban a lo bonzo y se lan



zaban contra nosotros. A éstos, había que sumar los jefes finales de cada nivel, siete en total, que era donde normalmente se encontraba el reto... y la principal fuente de ingresos de la recreativa. Porque, a diferencia de *Double Dragon*, que, tras un poco de práctica, se podía completar con relativa facilidad con una única moneda de 25 pesetas, *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* estaba diseñado a conciencia para "sangrar" vilmente a los jugadores.

LA PESADILLA DEL JEFE

Si bien es cierto que los jefes comienzan siendo asequibles, a partir del cuarto nivel, la cosa se pone mucho más seria. Los dos primeros tienen truco, y basta con arrinconarlos o dejarles que alcancen un determinado lugar del escenario para coserlos a golpes con lo mejor que llevemos, si es el nunchaku, mejor.

Pero, a partir de ahí, la cosa se complica mucho: un ninja capaz de multiplicarse numerosas veces (teniendo que acabar con todos los clones que nos arroja en todas direcciones, para luego poder golpearle), un gigantón acorazado que nos quita media vida con un solo golpe o un enmascarado con un kusarigama (una especie de hoz con cadena) que resulta letal tanto a corto como a largo alcance. Son sólo los enemigos de los cinco primeros niveles, pero, cuanto más avanzábamos, más intervenía el factor "suerte", porque, aunque pudiera haber un patrón o punto débil claro, un simple roce del enemigo ya nos quitaba vida.

El colmo de este afán "recaudador" por parte de Data East era el último nivel, que venía a ser una suerte de "boss rush" en la que debíamos volver a enfrentarnos a versiones un pelín menos resistentes de todos los jefes finales anteriores. Y, después, quedaba el definitivo, que también era duro.

Completar los siete niveles de cabo a rabo no lleva más de veinticinco minutos (la inmensa mayoría de los niveles está por debajo de los tres minutos de duración), tiempo en el que, además, podrás encontrar algunos »



DIFERENCIAS ENTRE OCCIDENTE Y ORIENTE

Como en otros muchos juegos de la época, *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* tampoco se escapó de las modificaciones al salir de su tierra natal...

OCCIDENTE



ORIENTE



ÍTEMS. Algunos cambiaron de diseño, como el reloj para aumentar el tiempo (en una versión, era un crono digital; en otra, un reloj de agujas), mientras que la lata de energía cambió de color (rojo en Occidente... ¿para recordar a cierto refresco?).

OCCIDENTE

ORIENTE



DETALLES VISUALES. Algunos logos se modificaron, como el de Kikuchi-Co Ltd., una compañía nipona real del motor creada en 1953 (y que podría haberse incluido como guiño al director del juego). En EE.UU., fueron más al grano...

OCCIDENTE

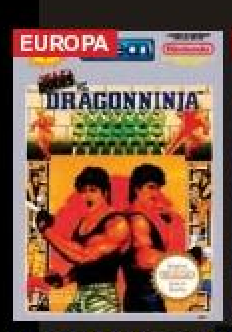


ORIENTE

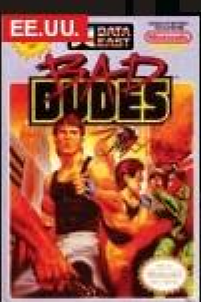


SECUENCIA FINAL. En Asia, se reconocía la labor de los "Bad Dudes" con una estatua, mientras que, en EE.UU., Ronnie se zampaba una hamburguesa en la Casa Blanca. Hasta los títulos de crédito cambian (pseudónimos por nombres reales).

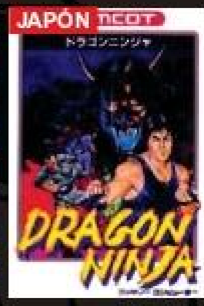
EUROPA



EE.UU.



JAPÓN



VERSIONES DOMÉSTICAS. En cada territorio y versión del juego, la portada varió sensiblemente, apelando a conceptos similares, pero artísticamente distintos. Y, a nivel jugable, también hubo diferencias: ciertas versiones tenían ninjas que aguantaban más de un toque, presidentes distintos...



REPARTIENDO ESTOPA EN OTROS SISTEMAS

Como casi todo éxito recreativo de la época, fue adaptado a numerosos sistemas, aunque lo cierto es que casi siempre con más pena que gloria...



APPLE II. Tiene los sprites más pequeños de todos los ports disponibles y, por si fuera poco, no hay scroll (son pantallas estáticas). Por suerte, el control es bastante fiel al de la recreativa original.



SPECTRUM y Amstrad CPC tuvieron versiones a medio gas. Eran más lentas, más difíciles, sin música de fondo y, en el caso del ZX, monocroma. La versión de MSX se basó en la de Spectrum.



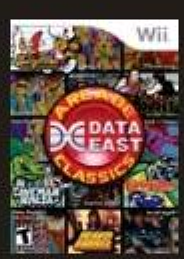
NES. Sprites más pequeños, menos enemigos y más duros, modo para dos jugadores "alternándose"... En vez de Ronald Reagan, el presidente a salvar es George H.W. Bush (recién nombrado en 1990).



PC MS-DOS. Superior a la versión de Apple, con personajes más grandes y scroll. Pero el control es malo: pulsa una dirección y avanzarás automáticamente en esa dirección hasta que pulses otra.



AMIGA y Atari ST recibieron las mejores versiones en lo visual. Pero, en ST, el juego iba demasiado lento y, en Amiga, nuestros puñetazos y patadas resultaban excesivamente rápidos.



Wii. Este recopilatorio de Data East editado por la desaparecida Majesco no llegó a salir de EE.UU., pero contaba con una versión pixel perfect de la recreativa, junto a *Caveman Ninja* y otros clásicos.

» guiños a otras obras de Data East. El primer jefe final es Karnov, el protagonista del juego homónimo de Data East (y que, como revela el manual de la versión de NES, se desconoce por qué está colaborando con los ninjas). Su duelo está amenizado con el tema central de *Karnov*. Y los guiños no acaban ahí: incluso es posible encontrar una referencia muy sutil a *Atomic Runner/ Chelnov*...

ÉXITO SIN CONTINUIDAD

Indiscutiblemente, *Bad Dudes vs. Dragon Ninja* fue un gran éxito en los salones recreativos, que se manifestó de muchas maneras. La primera y más evidente es que el título se licenció para que otros estudios lo adaptaran a muchos de los sistemas domésticos de la época (desde microordenadores a NES), con distintos resultados (aunque casi ninguno 100% bueno). El segundo es que, fruto de un acuerdo con Orion Pictures, la recreativa apareció en dos películas, "Robocop 2" y "Dulce hogar... ¡a veces!" (una comedia de 1989 protagonizada por Steve Martin). El éxito también permitió que Polystar editara un vinilo con la banda sonora (comercializado bajo el título "Deco History Scene I: Data East Game Music Scene One").

Pero, a pesar del éxito, Data East nunca llegó a materializar una secuela como tal. Lo más pareció que creó fue *Crude Buster* para los salones recreativos (y que, después, se adaptó a Mega Drive), que es considerado su sucesor espiritual... y no sin razón. En Occidente, se llamó *Two Crude Dudes*, y su desarrollo es muy parecido al de *Dragon Ninja*, al limitar nuestro avance a las 2D y dar la posibilidad de cambiar entre dos alturas. Pero, aquí, el objetivo es otro: como mercenarios, debemos arrebatar el control de Nueva York al grupo terrorista Big Valley, tras detonar en ella una bomba nuclear. El desarrollo es el mismo: vencer a golpes a riadas de enemigos, aunque, aquí, se introdujeron más objetos con los que interactuar (podíamos levantar y lanzar coches, trozos de muro, barras, etc.). Y, por supuesto, con sus buenos jefes finales.

Tras el lanzamiento de *Two Crude Dudes*, y la posterior quiebra de Data East, la serie duerme el sueño de los justos. Las propiedades intelectuales de Data East fueron vendidas a distintas compañías, como G-Mode (una empresa centrada en el contenido para móvil), Paon Corporation o Tactron Corporation, entre otras. Desde entonces, ninguna ha mostrado interés en reavivar la serie. Sólo en 2010 y 2012 hubo pequeños coletazos de evitar que cayera en el ostracismo. El primero fue obra de Majesco, que recopiló los éxitos de Data East en un disco para Wii (no salió de EE.UU.). El otro, más "chapucero", fue un Kickstarter que no llegó a buen puerto... ■



DRAGON NINJA NO TUVO UNA SECUELA AL USO, AUNQUE SÍ UN SUCESOR ESPIRITUAL

OTROS JUEGOS CON EL SELLO DE MAKOTO KIKUCHI

Puede que no sea tan conocido como otras figuras de la época, pero fue una de las piezas clave de Data East, y dejó su impronta en títulos como...



CAVEMAN NINJA

¿Quién no recuerda este clásico? Aquí, Kikuchi fue el "planner" o planificador del juego, es decir, el encargado de diseñar cada paso en el juego: mecánicas, rutinas de enemigos...



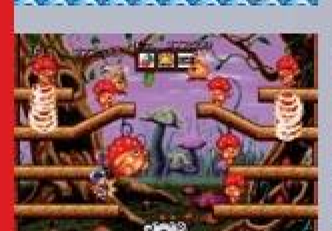
SLY SPY

El juego de James Bond sin licencia del año 1989 es también obra de Makoto Kikuchi. A él le debemos el tiroteo en caída libre antes de abrir el paracaídas, las fases de buceo o a lomos de una moto, el arma dorada... Sigue siendo una genialidad.



TUMBLE POP

Con reminiscencias de *Snow Bros*, Kikuchi también se sacó de la manga como "planner" este plataformero arcade para dos, que es recordado por el arma (un aspirador) que usábamos contra los enemigos.



DIET GO GO

Kikuchi también dio otra vuelta de tuerca al concepto de *Tumble Pop*, cambiando aspiradora por comida (debíamos engordar a los enemigos, y evitar ponernos fanegas nosotros).



AVENGERS IN GALACTIC STORM

También planificó este juego de lucha de uno contra uno con los personajes de Marvel, control a lo *KoF* y la posibilidad de "llamar" a cuatro ayudantes.



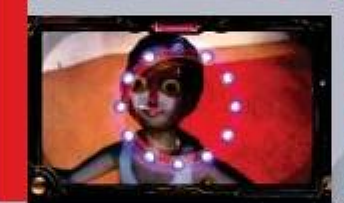
ANOTHER CODE

En esta aventura de CING para DS, que se lanzó en 2005, Kikuchi cambió de tercio y ejerció como programador... o, al menos, así figura en los créditos.



RED NINJA

En el único juego producido por Tranji Studio (que recibió palos por todas partes), ejerció de asistente del manager de proyecto.



SPIRIT CAMERA

En este spin-off de la serie de de terror de Koei Tecmo *Project Zero*, ejerció como planificador del juego. Es uno de sus últimos juegos acreditados.













1 Data East se permitió el lujo de colar algunos guiños en *Bad Dudes*. Aparte de Karnov, es posible encontrar una referencia a *Chelnov*.

2 Algunos de los jefes finales utilizan armas ninja reales, como el "bo" o bastón de madera del jefe del quinto nivel del juego.

3 Jugar a dobles hace el juego más llevadero, sobre todo en los momentos en que se concentran más enemigos en pantalla.

4 Cada nivel viene a durar alrededor de tres minutos. Una táctica es evitar a determinados enemigos.

5 Los colores indican el tipo de ataque que podemos esperar por parte de cada ninja. Incluso los hay quemados a lo bonzo.

6 *Two Crude Dudes* es el sucesor espiritual de *Bad Dudes*. Tiene similitudes jugables y resulta divertido, pero no llega a ser tan carismático.



AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATO** Super Nintendo

STAR FOX

¿O ERA STARWING?

La unión entre Oriente y Occidente pocas veces ha dado frutos tan dulces como *Star Fox*, de cuya aparición en SNES se cumplen justo ahora veinticinco años. Nintendo tuvo que rebautizar el cartucho como *Starwing* en el viejo continente, ya que el título original estaba registrado en Europa por otra compañía. Una simple anécdota dentro del legado de un juego sencillamente increíble, que ensanchó los límites técnicos de SNES gracias a la incorporación del chip Super FX, una creación de los ingleses Argonaut Games. La empresa de Jez San, el padre de *Starglider*, ya había colaborado en 1992 con Nintendo para producir el portentoso *X* para Game Boy, un sorprendente shooter 3D inédito fuera de Japón. *Star Fox* unió a los mejores talentos de Argonaut con los de la compañía japonesa. Dylan Cuthbert (el posterior fundador de Q-Games), Giles Goddard y Krister Wombell se encargaron de programar el juego, bajo la dirección de Katsuya Eguchi y la supervisión de Shigeru Miyamoto y el mismísimo Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo, que ejercieron de productor y productor ejecutivo, respectivamente.

Una genuina ópera espacial

La probada experiencia de Argonaut Games en el campo de los entornos poligonales se fusionó a las mil maravillas con "el toque Nintendo", empezando por el diseño de los personajes, que no habrían desentonado en algunas de las series protagonizadas por marionetas de Gerry Anderson ("Thunderbirds", "El Capitán Escarlata"). En el juego, encarnábamos al zorro Fox McCloud, el líder del escuadrón Star Fox, que también incluía al halcón Falco Lombardi, el conejo Peppy Hare y el sapo Slippy Toad. A través de tres tipos de cámaras distintas (una en primera persona y dos exteriores), debíamos pilotar el Arwing de Fox frente a las fuerzas del malvado Andross, a lo largo del Sistema Lylat. Para llegar a nuestro objetivo final, el planeta Venom, podíamos elegir al principio entre tres rutas, cada una con sus propios niveles. De esta manera, Nintendo dotó al cartucho de una notable rejugabilidad, un aspecto que también se benefició de la interacción con el resto del escuadrón Star Fox. En el fragor del combate, nuestros camaradas nos pedían ayuda si eran perseguidos, e incluso nos echaban la bronca si acaparábamos todas las naves enemigas. Y cada uno reaccionaba de una manera diferente, acorde a su personalidad. Falco, por ejemplo, era un chulo de mucho cuidado.

Un espectáculo de primera

Puede que sus polígonos se hayan quedado muy anticuados, pero *Star Fox* sigue dando toda una lección en cuanto a diseño y ambientación. La música de Hajime Hirasawa y los efectos de sonido de Koji Kondo (sí, padre musical de los *Zelda*) envuelven al juego en una atmósfera trepidante que hace que, a los dos minutos de partida, olvides los

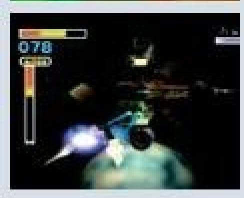
STAR FOX SIGUE DANDO TODA UNA LECCIÓN EN DISEÑO Y AMBIENTACIÓN

SECUELAS GALÁCTICAS

Fox y sus compañeros regresarían en años posteriores para protagonizar diversas entregas para los sistemas Nintendo.

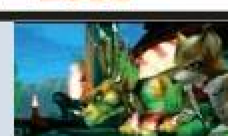
1997

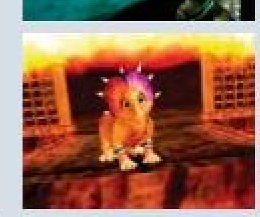




STAR FOX 64
NINTENDO 64
Un shooter vibrante (en todo los sentidos, ya que usaba el Rumble Pak) que llevaba la acción incluso a ras de suelo, con fases protagonizadas por el Landmaster.

2002





STAR FOX ADVENTURES
GAMECUBE
Rare adaptó su proyecto *Dinosaur Planet* a la licencia *Star Fox*, en el que sería su último juego para Nintendo, antes de ser adquirida por Microsoft.


2005





STAR FOX ASSAULT
GAMECUBE
Namco se encargó del desarrollo de este shooter, que permitía combatir en Arwing, Landmaster y a pie. Tuvo una acogida bastante tibia.



ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 19 **AÑO** 1993


LO MÁS NUEVO

STARWING

LO MÁS NUEVO

95

FOX MCCLOUD y sus camaradas protagonizaron nuestra portada en abril de 1993. *Starwing* dejó boquiabiertos a los usuarios de SNES y a nuestro compañero Marcos García "The Elf", que le otorgó un contundente 95 en el global de un análisis de siete páginas que incluía sentencias como ésta: "Con la ayuda del poderoso chip Super FX, [Nintendo] ha conseguido demostrar que los videojuegos son el noveno arte y ha convertido una odisea espacial en un espectáculo audiovisual".



avances actuales en el campo de las 3D para volver mágicamente hasta 1993, cuando un puñado de polígonos nos impresionaban más que los complejos entornos hiperrealistas a los que las últimas generaciones de consolas nos han acostumbrado. Al fin y al cabo, todo se reduce a la jugabilidad, algo en lo que Nintendo siempre ha demostrado su maestría. Veinticinco años después, *Star Fox* sigue siendo tremendamente divertido. No te extrañes si, tras jugarlo de nuevo, te animas a desempolvar el resto de entregas para los sucesivos sistemas Nintendo. ¿Quién se atreve a volver a surcar el Sistema Lylat? ■

2006

STAR FOX COMMAND

DS

Dylan Cuthbert se reencontró con *Star Fox* para crear un cartucho que fusionaba acción con estrategia por turnos.

2011



STAR FOX 64 3D

3DS

Cuthbert y su compañía Q-Games unieron fuerzas con Nintendo EAD para llevar el clásico de Nintendo 64 a 3DS.

2016





STAR FOX ZERO / GUARD

Wii U

Su particular control con el Gamepad desconcertó a muchos usuarios. *Zero* salió junto a *Guard*, un tower defense.

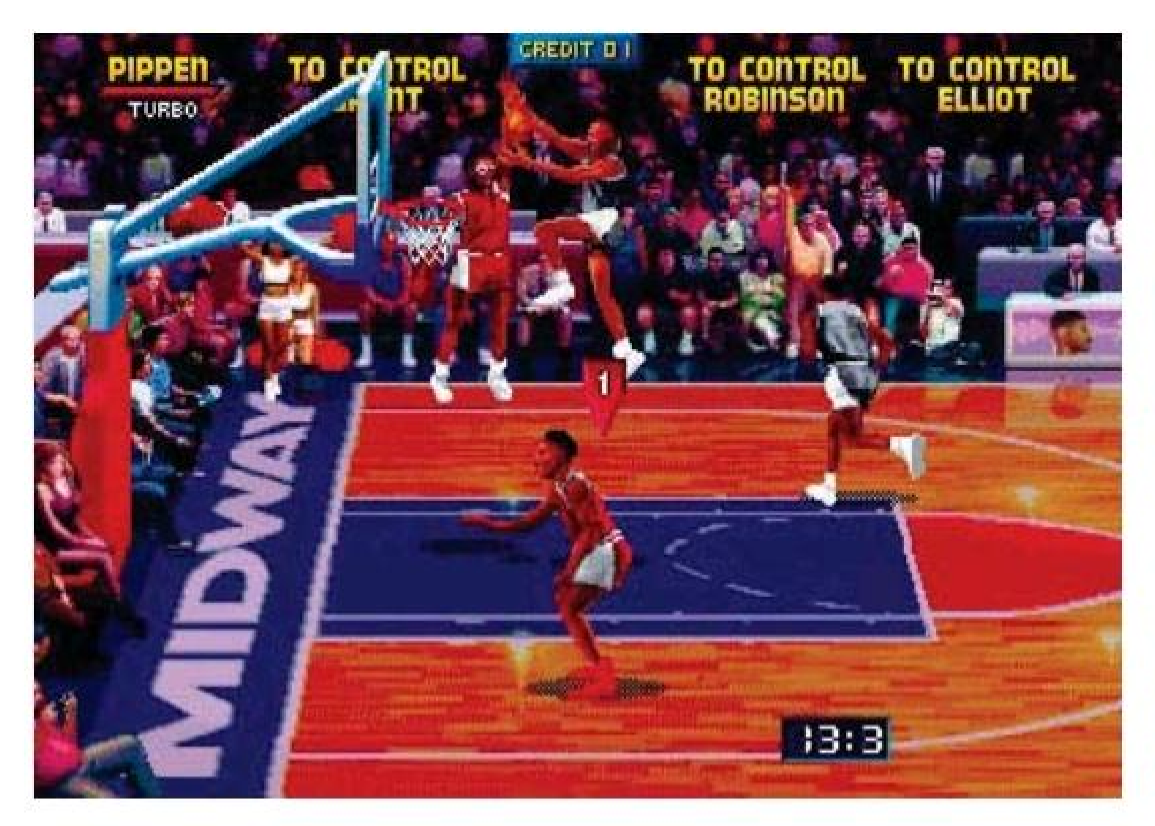
2017

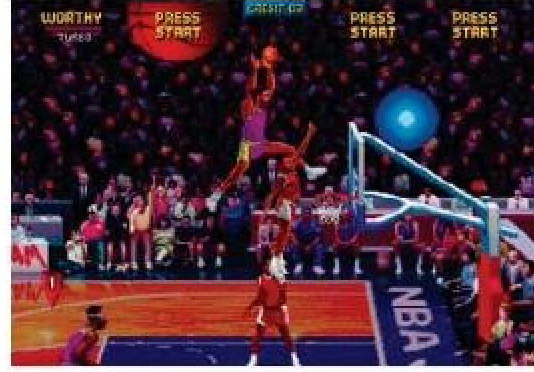


STAR FOX 2

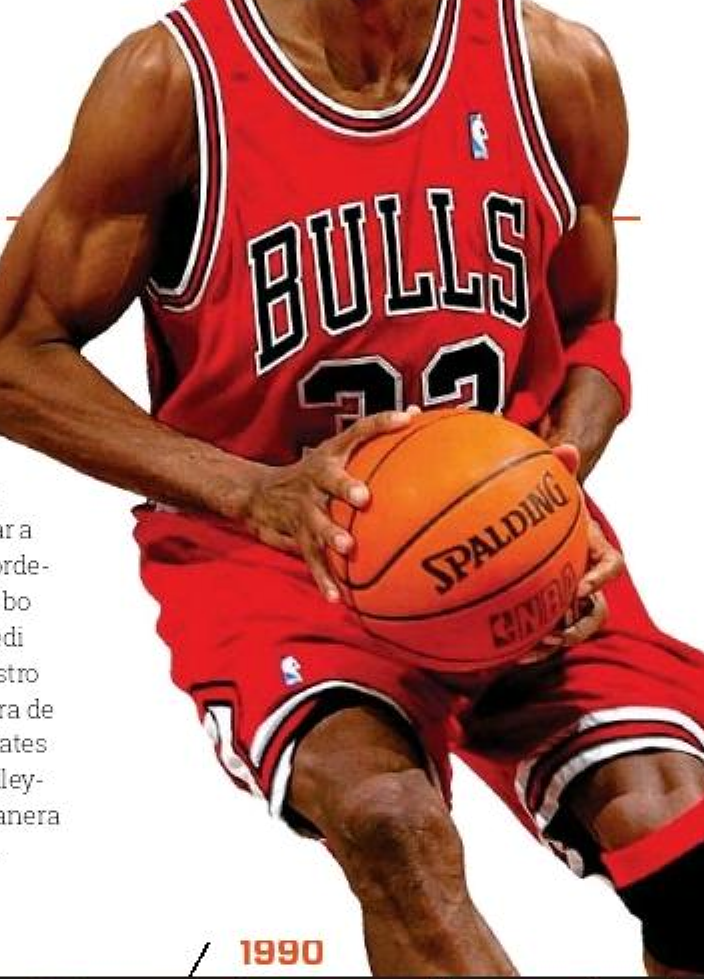
SNES MINI

Nintendo resucitó la cancelada secuela de SNES y la incorporó, veintidós años después, al catálogo de SNES Mini. Más vale tarde que nunca.









AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Midway **FORMATO** Arcade, SNES, Mega Drive, Mega CD, Game Gear

NBA JAM

PURO ESPECTÁCULO

Fue una de las licencias deportivas más exitosas de los 90, tanto en los salones recreativos como en consola. *NBA Jam* convirtió a las estrellas de la mejor liga de baloncesto del planeta en los protagonistas de un vertiginoso arcade, en el que la mayoría de las reglas de dicho deporte quedaron fuera del parqué, en beneficio de la diversión y la espectacularidad. Los partidos de cinco contra cinco dejaron paso a duelos entre parejas, en una mecánica heredada de otro clásico recreativo de *Midway: Arch Rivals*. La máquina creada en 1989 por Jeff Nauman y Brian Colin, los padres de *Rampage*, inspiró en 1993 esta suerte de secuela espiritual en la que las faltas personales no existían. En *NBA Jam*, sólo se nos penalizaba por interferir cuando la pelota estaba descendiendo hacia el aro o al infringir la regla de los veinticuatro segundos de posesión. A partir de ahí, éramos libres para hacer el cabra. En caso de jugar solo (*NBA Jam* permitía la participación de cuatro jugadores simultáneos), una IA se encargaba de controlar a nuestro compañero, aunque podíamos ordenarle pasar o tirar a canasta a través del botón correspondiente. Un tercer botón, dedicado al turbo, nos permitía mover a nuestro jugador a mayor velocidad, tanto a la hora de atacar como cuando tocaba defender. Mates estratosféricos, tapones de escándalo, alley-oops y robos de balón se sucedían de manera vertiginosa de un lado a otro de la pista.

DEPORTES EXTREMOS

Recordamos otros juegos deportivos en los que el fair play brillaba por su ausencia. Aquí valía de todo con tal de ganar la partida.

1987



BLADES OF STEEL

El clásico de Konami explotó a conciencia el aspecto más violento del hockey sobre hielo, incluyendo duelos a puñetazos entre jugadores. Ojo al entusiasmo del público.

1989



ARCH RIVALS

El "padre" de *NBA Jam*. Los creadores de *Rampage* volvieron a demostrar su talento para el pixel art en este marrullero y divertidísimo arcade de baloncesto, que enfrentaba a equipos de dos jugadores.

1990



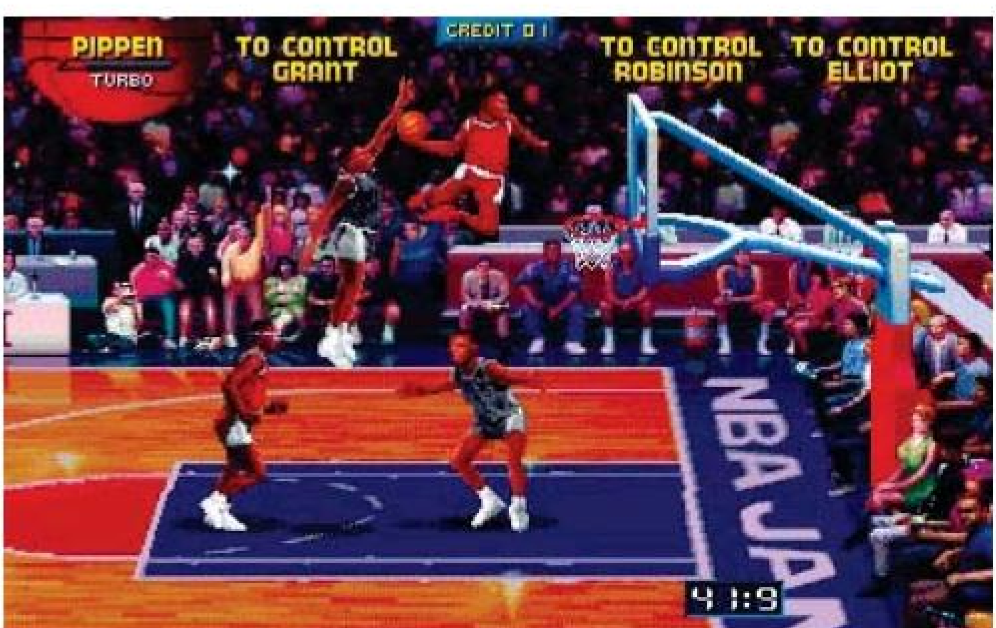


NINTENDO WORLD CUP

El cuarto título de la saga *Kunio* para Famicom le gustó tanto a Nintendo que se hizo con los derechos para el resto del planeta. Uno de los primeros cartuchos en explotar el potencial del adaptador NES Four Score.







ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 30 **AÑO** 1994





NBA JAM mereció dos análisis distintos en el mismo número de HC, el 30: uno para el port de SNES, a cargo de Boke, con una nota de 91, y otro para la versión de MD, firmado por la Teniente Ripley, quien le otorgó un 89. Como experta en basket, Sonia comentó esto: "Los entusiastas del baloncesto se verán perdidos al principio por la ausencia de reglas", aunque "pronto se entusiasmarán con la velocidad de un juego en el que prima la fantasía". En la ficha, la actual directora era contundente: "No es baloncesto en el riguroso sentido del juego, pero es divertido, adictivo y, sobre todo, muy espectacular. Muy recomendable".

Todos los astros, salvo Jordan

La licencia NBA permitió a Midway incorporar a las mejores estrellas de la época (Stockton, Pippen, Barkley, Wilkins...), salvo a Michael Jordan, que era dueño de sus derechos de imagen. Aunque el juego reproducía los rostros de las estrellas, Midway recurrió a vídeos de jugadores amateurs para crear las animaciones del juego. Entre éstos, estaba Stephen Howard, quien más tarde se convertiría en profesional, jugando para equipos como Utah Jazz, San Antonio Spurs o el Unicaja de Málaga. En 1994, llegaría a los salones recreativos una nueva entrega, *NBA Jam Tournament*, que ocultaba personajes delirantes, como Bill Clinton. Ambas entregas acabarían llegando a las principales consolas domésticas y encandilando incluso a los que no eran fans del baloncesto, gracias a una mecánica tan sencilla como divertida.

Durante una década, la marca *NBA Jam* siguió en activo en las sucesivas generaciones de consolas, ya bajo el paraguas de Acclaim, quien adquirió los derechos de la franquicia tras *NBA Jam Tournament*, hasta su desaparición en 2004. En 2010, Electronic Arts se haría con las riendas de la marca, y lanzaría ese año y en 2011 las últimas entregas hasta la fecha de una saga inolvidable. ■

1990



SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE

Los Bitmap Brothers afinaron aún más su violento *Speedball* para componer una deliciosa sinfonía de brutalidad. Frenético e hipnóticamente violento.

1991



SOCCER BRAWL

Fútbol futurista con ciborgs. Una maravilla "made in SNK", que incluso incorporaba secuencias cómicas en los descansos.

2002



REDCARD

Midway volvió a la carga para deleitarnos con un juego de fútbol deliciosamente sucio. Podías hacer entradas escalofriantes, como la de arriba.

2002



OUTLAW GOLF

El juego de golf más políticamente incorrecto de todos los tiempos. Hasta podías maltratar a tu caddie. Y hacer sensuales bailes. Tremendo.

2015



BLOOD BOWL II

Era una adaptación del popular juego de tablero de Games Workshop. Fútbol americano protagonizado nada menos que por orcos, enanos, elfos...





AÑO 1988 **COMPAÑÍA** Capcom **FORMATOS** Arcade, Mega Drive, Master System, SuperGrafx...

GHOULS 'N GHOSTS

TRES DÉCADAS DE MOLINOS Y GÁRGOLAS

Apenas tres años después del lanzamiento de *Ghosts 'n Goblins*, el gran Tokuro Fujiwara volvió a enfrentar a Sir Arthur a las fuerzas del Mal, firmando una de las placas más legendarias de la historia de Capcom.

Ya tiene treinta años a sus espaldas, pero el magistral *Ghouls 'n Ghosts* nos sigue maravillando por su dificultad, sus barrocos niveles y la impecable forma en la que Fujiwara y su equipo fusionaron la mecánica y el "lore" del *Ghosts 'n Goblins* original con el poderío gráfico que les proporcionaba la placa CPS-1. Una vez más, Sir Arthur debía enfrentarse a muertos vivientes, ogros, gárgolas y otras criaturas de ultratumba para rescatar a la Princesa Prin-Prin, más concretamente su alma, en poder del mismísimo Lucifer (rebautizado como Loki en algunas versiones). Antes de llegar al enfrentamiento final contra el mismísimo Señor del Averno, el jugador debía guiar a Arthur en una odisea que arrancaba, cómo no, en un cementerio. A partir de ahí, se desataba un auténtico "tour de force" que desafiaba nuestros reflejos (y la paga semanal, que volaba a velocidad de vértigo a base meter monedas en la pantalla de Continue) y en el que nuestro caballero debía enfrentarse a viejos conocidos y nuevos jefazos, como Shielder (el mostrenco decapitado que cerraba la primera fase), la nube Gassuto o la babosa Ohme.

A calzón puesto

Ghouls 'n Ghosts respetó una de las principales señas de identidad de la primera entrega: la posibilidad de encajar un toque del enemigo para seguir combatiendo, literalmente, en calzoncillos. Pero, afortunadamente, Capcom también introdujo la posibilidad de disparar hacia arriba (esencial para superar la tercera fase) y una armadura dorada



SECUELAS DE AÚPA

¿Segundas partes nunca fueron buenas? Estas secuelas superaron con creces a los originales.

1990



SUPER MARIO WORLD
Mario debutó en SNES a lo grande, con una aventura que superó con creces, tanto en gráficos como en tamaño, a la anterior trilogía para NES.

1991





STREET FIGHTER II
Pocos recordaban el *SF* original cuando Capcom revolucionó la industria con el lanzamiento de esta secuela. Creó por sí misma todo un género.

1992





STREETS OF RAGE II
Entre el primer *SoR* y esta segunda entrega sólo transcurrió año y medio. Nadie lo diría, viendo el enorme salto gráfico que hubo entre ambos. El mejor brawler de MD.



Para llegar al combate final contra el mismísimo Lucifer, había que superar, en dos rondas, los cinco infernales niveles de los que constaba la placa. *Ghouls 'n Ghosts* era tan implacable como hermoso.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 3 y 5 **AÑOS** 1991/92


EN CARTEL
GHOULS 'N GHOSTS
Sir Arthur no hay más que uno

EN CARTEL
GHOULS 'N GHOSTS
Uno contra todos y todos contra uno

LOS PORTS DE MS Y MD ya llevaban más de un año en las tiendas cuando desembarcó el primer número de HC en los kioskos, pero su enorme calidad hizo que tuvieran un hueco en la sección "En Cartel" de los números 3 (Master System) y 5 (Mega Drive) de la revista. La versión de MS (que contaba con un sistema propio de power-ups y equipamiento para Arthur) se ganó un 87, mientras que la colosal entrega para MD recibió, con todo merecimiento, un 93 de nota global. Yo le habría dado más.

que, si bien también podía perderse con un toque, permitía ejecutar una magia especial (variaba dependiendo del arma que lleváramos) al dejar pulsado el botón de ataque.

Al igual que su predecesor, *Ghouls 'n Ghosts* nos obligaba a superar dos veces los cinco niveles de la placa antes de enfrentarnos a Lucifer (la segunda vuelta era aún más difícil), con el objetivo de recoger el Psycho Cannon, la única arma capaz de dañar al rey del inframundo. A una mecánica correosa, pero irresistible, se le unía un diseño de enemigos y escenarios absolutamente magistral, todo ello coronado con una inolvidable banda sonora, compuesta por Tamayo Kawamoto. *Ghouls 'n Ghosts* fue adaptado a ordenadores de la mano de U.S. Gold y por la propia Sega a Master System, aunque ninguna de aquellas versiones llegó a alcanzar la calidad del port de Mega Drive, programado nada menos que por Yuji Naka ¡en sólo cinco meses! Naka convenció a Capcom para adaptar el juego a MD tras descubrir la recreativa en una feria japonesa. Este port sólo llegaría a ser superado por la adaptación pixel-perfect para el ordenador japonés X68000 y la no menos gloriosa conversión para la potente SuperGrafx de NEC (fue uno de los cinco únicos juegos que llegaron a ver la luz en la fallida sucesora de PC Engine).

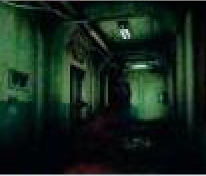
En Europa, tuvimos que esperar hasta 1999, con el lanzamiento del recopilatorio Capcom Generations para la primera PlayStation, para disfrutar de una conversión "perfecta" de esta obra maestra. ■

EL MISMÍSIMO YUJI NAKA SE ENCARGÓ DE PROGRAMAR LA VERSIÓN MD... ¡EN CINCO MESES!



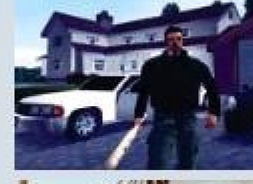


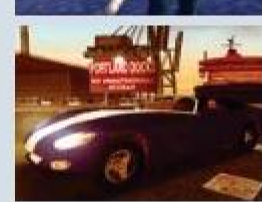
1998



RESIDENT EVIL 2
El original ya era una joya, pero la secuela lo superó a todos los niveles. Dos héroes, dos CD-ROM y una aventura inolvidable.

2001

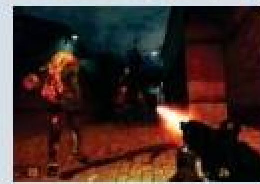




GRAND THEFT AUTO III
Rockstar abandonó la vista cenital de los anteriores *GTA* y nuestra vida cambió para siempre. Un título revolucionario.

2004





HALF-LIFE 2
Valve se consagró definitivamente con esta envolvente aventura, cuya ambientación deja en ridículo a muchos títulos actuales.

2010





RED DEAD REDEMPTION
Red Dead Revolver ya era notable, pero *Redemption* jugaba en otra liga y rozó la perfección más que ningún otro título de Rockstar hasta la fecha.

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, José Manuel Fernández, Atila Merino, Jesús Martínez del Vas, Julen Zaballa García, Jesús Relinque

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 902 540 777 suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676 Printed in Spain.

Depósito Legal M-51281-2007

Revista miembro de ARI